

# TILT

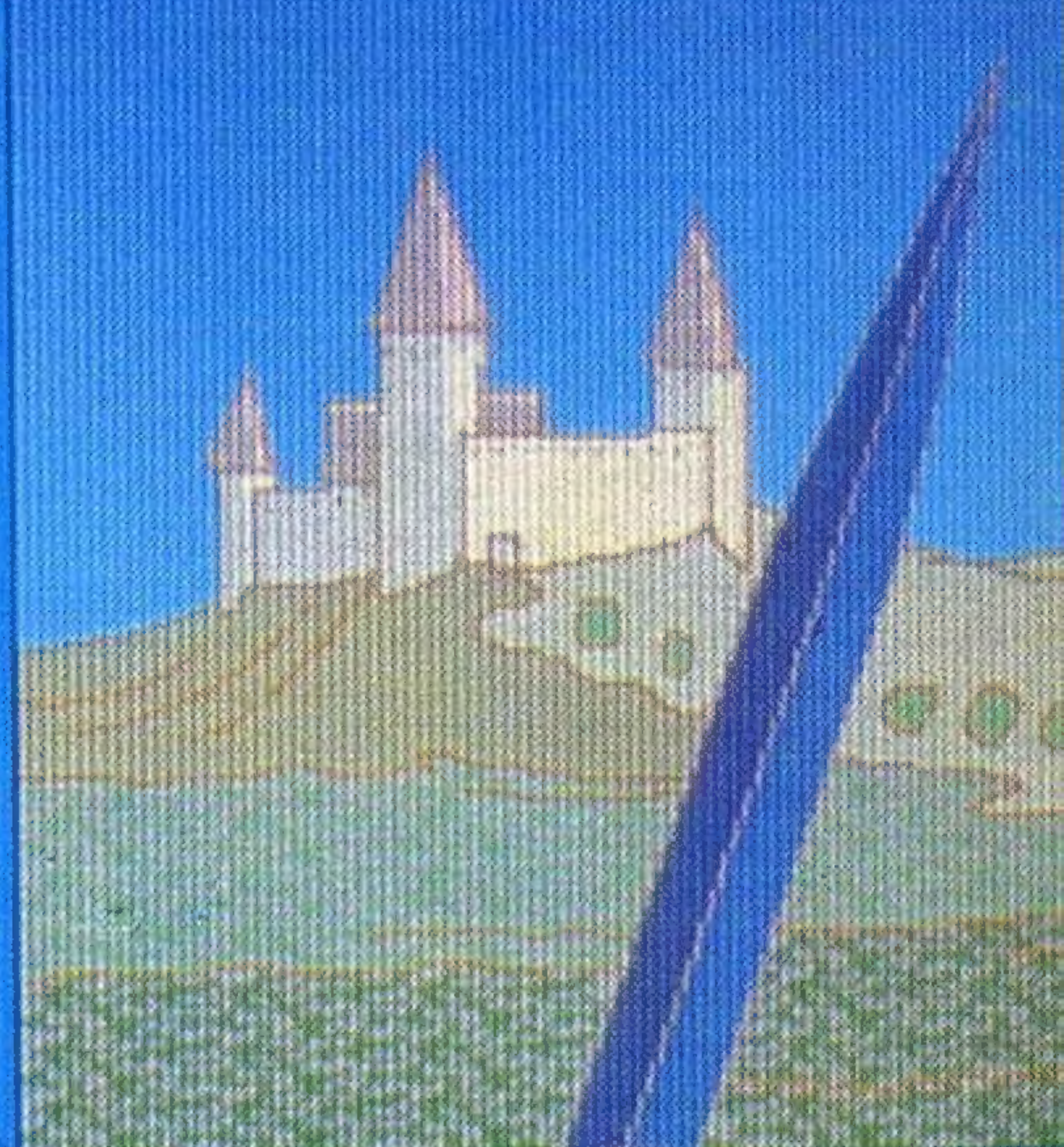
MICROLOISIRS

## CONCOURS

GAGNEZ DES MSX,  
DES SOFT, DES PLACES  
POUR AMSTRAD EXPO...

## BOXE

PLUS SOFT SERA  
LA CHUTE



## KIT EN STOCK

CRÉEZ SANS  
PROGRAMMER

## SCANDALE!

LES IBM JOUENT  
AUSSI

## PASSIONS 86

AMSTRAD, COMMODORE,  
ATARI, SPECTRUM, APPLE...  
TOUS LES NOUVEAUX  
LOGICIELS





B.P. 2 - 56200 LA GACILLY  
101 99 00 83 54 et 99 08 83 17  
du lundi au samedi de 9 à 19 h.



**Welcome to the pleasure game**

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5  
ORIC-ATMOS • ZX 11 • MSX • APPLE II • ATARI

*It's more fun*

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5  
ORIC-ATMOS • ZX II • MSX • APPLE II • ATARI

<b>Commodore 64</b>	<b>Kennedy</b>	<b>Kong strikes back</b>	<b>Mini office (D)</b>	<b>Green hoodie</b>	<b>The quilt</b>	<b>Booze-Boo (F)</b>
Anatomie du C 64	Kennedy approach	85 F	Mission delta (D)	120 F	They sold a million	175 F
Language mach. C 64	Light pen	189 F	Pinball (D)	120 F	Tortue logic	122 F
Live de l'impératrice	Loose runner	125 F	Punchy (D)	105 F	Théâtre	122 F
Live lect. disquette	Lords of midnight	75 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre II	122 F
Le nouveau C 128	Mailist	135 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre III	122 F
Live test case, 1530	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre IV	122 F
Peaks at Pokes C 64	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre V	122 F
Trucks at Astoria C 128	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre VI	122 F
Trucks, astuce C 64 N 1	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre VII	122 F
Trucks, ast. C 64 N 2	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre VIII	122 F
A view to a kill (F)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre IX	122 F
Adventure control (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre X	122 F
Adventure hall of fame (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XI	122 F
Basic 64 (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XII	122 F
Beach head II (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XIII	122 F
Combat leader (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XIV	122 F
Conan (F) (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XV	122 F
Dambusters (F) (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XVI	122 F
Darius (F) (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XVII	122 F
Darius midnight magic (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XVIII	122 F
Donald duck (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XIX	122 F
Elite (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XX	122 F
Extravox (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXI	122 F
F15 Strike eagle (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXII	122 F
Fighter pilot (F) (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXIII	122 F
Flamingo warrior (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXIV	122 F
Frankie goes	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXV	122 F
To Hollywood (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXVI	122 F
Frank Bruno's boxing (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXVII	122 F
Go master (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXVIII	122 F
Hacker (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXIX	122 F
Ilusion (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXX	122 F
Impossible mission (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXXI	122 F
Jump Jet (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXXII	122 F
Kennedy approach (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXXIII	122 F
Loose runner (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXXIV	122 F
Lucifer runner (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXXV	122 F
Mail order monsters (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXXVI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXXVII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXXVIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XXXIX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XL	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XLI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XLII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XLIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XLIV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XLV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XLVI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XLVII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XLVIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre XLIX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre L	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LIV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LVI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LVII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LVIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LIX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXIV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXVI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXVII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXVIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXIX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXIV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXVI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXVII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXVIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXIX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXIV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXVI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXVII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXVIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXIX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXIV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXVI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXVII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXVIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXIX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXIV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXVI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXVII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXVIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXIX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXIV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXVI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXVII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXVIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXIX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXIV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXVI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXVII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXVIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXIX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXXI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXIV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXVI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXVII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXVIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXIX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXXI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXIV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXVI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXVII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXVIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXIX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXXI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXIV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXVI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXVII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXVIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXIX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXX	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXXI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXIII	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXIV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXV	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre LXXXXXXXVI	122 F
Mail ally ace (D)	Master of the lamp (F)	120 F	Pyramania (D)	120 F	Théâtre	

**\* UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS \*** (1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.

NOM ..... 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040

**BON de  
COMMANDE**

а отправляет в

**GUILLEMOT**  
International Software

B.P. 2  
56200 LA GACILLY

Je joins ☐ Chèque bancaire

☐ Mandat lettre ☐ Contre rembours.  
(Ajouter 15 F de frais)

(1) vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit — Livraison sous 48 h pour tous les produits en stock — Tous nos logiciels sont garantis un an — Revendeurs, Clubs, nous consulter !

**Adresse** .....

Code postal ..... Ville .....

Téléphone ..... • Carte de fidélité N° .....

Ordinateur ☐ C 64 ☐ Spectrum ☐ Amstrad ☐ Thomson mo5☐ Oric Atmos    ☐ ZX 81    ☐ MSX    ☐ Atari    ☐ Apple II

Frais Port et Emballage	• 18 F
-------------------------	--------

TOTAL

☐ Débitez ma ☐ Carte Bleue ☐ EC Master Card ☐ American Express ☐ Crédit Agricole

H<sup>a</sup> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Date d'expiration: 2010 Signature: [Signature]

**NOUVEAU** votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD"  
ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"  
☎ 99 08 83 54 et 99 08 83 17

**Pour l'étranger : 35 Francs de port.**



## Le second souffle de l'Oric

Non, l'Oric n'est pas mort. La machine qui a servi d'initiateur à bon nombre de programmeurs retrouve une nouvelle jeunesse, aidée par un lifting, une campagne publicitaire en béton, et un nouveau lecteur de disquettes, le « Microdisc ».

Le nouvel Atmos possède désormais une prise Péritel avec alimentation intégrée et un système de chargement à partir d'une cassette beaucoup plus fiable. Finis les essais sans fin, et la quête « du » magnétophone qui chargera à coup sûr. Les caractéristiques principales restent inchangées. A mille francs à peine, l'Atmos demeure un bon premier ordinateur, qui doit pourtant affronter la concurrence de l'Atari 800 XL, vendu encore moins cher que lui (auquel il faut cependant ajouter le lecteur de cassettes spécifique), dont les performances sont supérieures et qui possède des interfaces joysticks intégrées, avantage non négligeable pour tous les amateurs de jeux.

Et pour ne rien laisser au hasard, l'Atmos se pare d'un nouveau lecteur de disquettes. Le format reste le 3 pouces (format choisi également par Amstrad). La capacité des disquettes est de 170 K formatés par face. Confortable, sans être extraordinaire. Le lecteur est très silencieux — presque trop, oserait-on écrire. Il faut garder l'œil sur le témoin lumineux! — et rapide. Le chargement s'effectue à la vitesse d'environ 8 K à la seconde, et la lecture à 15 K à la seconde. Le chargement d'un logiciel paraît presque instantané. Le système d'exploitation est nouveau lui aussi et surnommé « Sedoric » (S.E.D. signifiant Système d'Exploitation du Disque, ou D.O.S. pour les anglophobes incurables). Il n'est pas en mémoire morte, et doit se charger avant chaque utilisation du lecteur avec la disquette master.

Le « Sedoric » occupe 20 K en mémoire. Certaines fonctions particulières sont chargées ensuite à la demande, toujours à partir de la disquette master, et cela pour éviter d'encombrer la mémoire.

Le « Sedoric » possède des fonctions intéressantes, et en premier lieu la possibilité de convertir les programmes sauvegardés avec l'ancien DOS V1.1 ou le TDOS en Sedoric. Cette compatibilité avec les anciens lecteurs de disquettes est importante. Autre « plus » un programme de démonstration de fichiers à accès direct, et surtout un Basic étendu comportant



90 instructions complémentaires. Selon la déclinaison de « Save » choisie, un nouveau fichier portant le nom d'un fichier existant le remplacera, s'ajoutera à lui, ou provoquera l'affichage d'un message d'erreur. Dernière possibilité, très pratique pour les programmeurs : le fichier existant prend une extension « Back » et devient une ancienne version. La nouvelle est sauvegardée indépendamment.

D'autres fonctions autorisent la redéfinition des touches, la gestion des erreurs, la création d'un masque d'écran, etc.

Le transformateur extérieur, qui possède un refroidisseur (alors que sur les anciens modèles, le refroidisseur se trouvait sur le lecteur lui-même) alimente également l'unité centrale. Pour terminer, un conseil : les Atmos et les lecteurs de disquettes ancienne manière hantent encore certains étals. Attention de bien acheter les nouveaux modèles! (Lecteur de disquettes : 2 490 francs avec le « Sedoric ».

Deuxième lecteur : 1 490 francs)

## Attention les yeux

Pour en finir avec les yeux de lapins russes et ne plus verser de larmes sur l'écran de son moniteur, New Optical sort une paire de lunettes « spécial programmeur ». Conçues pour protéger des rayonnements nocifs, elles filtreront aussi bien les infrarouges, ultraviolets ou visibles. Malheureusement pour 320 francs on peut se demander si les lunettes de soleil classiques ne font pas aussi bien l'affaire.

Testées une journée entière elles n'ont pas emportées l'adhésion de la rédaction. Le picotement était moindre mais sans plus. En revanche, leur forme Ray Ban transformera à coup sûr l'informaticien sérieux en play boy des plages. Un gadget de plus à conseiller aux habitués des conjonctivites, superflu pour les autres. Les lunettes sont distribuées par Klein Optique,

124, rue Saint-Dominique. Tél. : 45.05.17.91.

## Le créateur du mois : Clotilde Marion



sempiternel cliché château-fort-princesse blonde, pour trouver un cadre d'actualité. J'ai pensé aux dictatures sud-américaines». Résultat : trois mois de travail à trois avec Clotilde au scénario et au clavier. Tout le temps réservé à la pratique de son stage de dix mois de programmation (Institut polyinformatique de Puteaux) y est passé. Femme dans un milieu essentiellement masculin, Clotilde doit assurément se sentir aussi à l'aise qu'un panda au zoo de Vincennes. Nenni « je n'ai pas l'impression d'être une chose bizarre. Seul le jeu reste fermé aux femmes, l'informatique plus professionnelle ne l'est pas. Par contre j'ai le pénible sentiment d'être vieille. Tous les programmeurs de jeux ont dix-quinze ans ».

Pourquoi l'informatique ? « Après un passage par une école d'attaché de presse, je cherchais un complément de formation plus scientifique, plus rigoureux. L'informatique a été la découverte d'une nouvelle manière d'aborder les maths. Heureusement pour moi, j'ai l'esprit logique ». Pour le moins éclectique, le parcours de Clotilde s'achève aujourd'hui sur des cours du soir de stylisme-dessinateur textile. « Si j'ai enfin trouvé ma voie, je ne laisse pas tomber le reste. Je compte bien utiliser des palettes graphiques ». Clotilde n'a pas d'ordinateur chez elle — pas assez de sous — en revanche elle ne désespère pas de s'en faire offrir un. A bon entendeur, salut.

Suite page 14



hommes. Vous pouvez aussi recevoir des renforts en hommes pour compenser les pertes dues aux combats, aux attaques aériennes ou aux bombardements. Vient ensuite la phase d'organisation où vous déplacez les unités d'artillerie, créez ou dissolvez des unités et construisez ou faites sauter un pont. Il ne vous reste plus qu'à envisager le déplacement de vos troupes en fonction de la stratégie adoptée et bien sûr du terrain. Vous avez intérêt à ralentir le plus possible l'avance allemande en contrôlant les zones de jonction. N'oubliez pas de faire sauter les ponts qui franchissent la rivière Ourthe. Réfléchissez à deux fois avant d'abandonner une ville. Un wargame classique et bien réalisé. (Disquette S.S.I., pour Apple II).

Type wargame  
Intérêt ★★★★★  
Graphisme ★★★  
Bruitage ★★  
Prix F



## TRANSAT ONE

### Paré à virer

Passionnés de voile, ce logiciel vous concerne. Avec *Transat one* vous embarquez à bord d'un mono ou d'un multicoque pour une traversée de l'Atlantique, avec quatre parcours au choix, correspondants à différents niveaux de difficulté. La course s'effectue en trente-neuf tours, représentant chacun trente heures réelles.

Le graphisme de *Transat one*, peu spectaculaire est supérieur à celui d'autres simulations. On voit par exemple, la zone de navigation dans laquelle on évolue, telle qu'elle apparaît depuis le pont du bateau. Le degré de simulation, quant à lui, atteint un très bon degré. Vents et courants variables en force et direction, alternance du jour et de la nuit, réglage de la voile en fonction du temps (et un surtoilage provoque des avaries...), envoi du spi possible, besoin de dormir, contacts radio, sans oublier les récifs à éviter.

*Transat one* accepte de un à quatre joueurs. Son principal défaut est de ne pas proposer de bateau skippé par l'ordinateur, qui pourrait servir de « lièvre ». Lorsqu'on joue seul, on se sent un peu perdu sur l'océan. Une option « vue de la carte générale » aurait également été la bienvenue, pour être certain de sa position. Mais tel

quel, ce logiciel est très prenant, à condition d'entrer dans le jeu. Autre mérite, chaque partie est différente, selon le choix du bateau, du parcours, du rendement des voiles (5 options) et surtout des conditions météo. (Cassette No man's land pour Amstrad CPC 464).

Type simulation de course à la voile  
Intérêt ★★★★★  
Graphisme ★★★  
Bruitage ★★  
Prix B



## DOSSIER G.

### Événementiel

Inclassable. *Dossier G.* Ce n'est même pas un jeu ! Selon Cobra Soft, il s'agit du premier programme événementiel. Vite écrit, vite édité, il doit également se consommer rapidement. Uniquement textuel, tout en Basic, il se veut d'abord un grand éclat de rire sous forme de pied de nez. Après une lecture d'extraits réels d'articles de journaux, on peut se lancer dans l'arborescence des questions, certaines sérieuses, d'autres complètement loufoques. L'exploration des fausses pistes recèle également de nombreux gags, jeux de mots (nous ne

citerons qu'une affaire « Quilès à désirer... ») et autres tiroirs.

*Dossier G.* horripilera les coincés, et ne recevra que critiques désabusées de la part des fanas du graphisme somptueux, de l'animation démente. Les amateurs d'humour loufoque devraient en revanche passer un moment, si possible à plusieurs, pour rire ensemble des trouvailles invraisemblables de ce logiciel garanti 100 % non-sérieux. Un regret, son prix atteint celui des réalisations sophistiquées, ce qui nous paraît excessif. Mieux vaut l'acheter à plusieurs, pour ne déboursier chacun que le prix d'une place de cinéma ! (Cassette et disquette Cobra Soft pour Amstrad, MO 5, TO 7/70, TO 9, Oric/Atmos, C 64 et C 128, Spectrum 48 K).

Type inclassable  
Intérêt ★★★  
Graphisme ★★  
Bruitage ★★  
Prix B



## FIGHTING WARRIOR

### Le glaive et la princesse

Perdu au fin fond de l'Egypte ancienne, courez au secours de votre princesse adorée. Cette dernière est enterrée vivante et va être l'objet d'un sacrifice offert aux dieux. Armé d'un glaive, vous allez affronter les guerriers les plus redoutables que la terre ait jamais connus. Ce logiciel de combat a su adapter à l'action un scénario





# TUBES



moyen, le scrolling « saute », ce qui est très désagréable. Reste l'animation. Elle offre de bonnes possibilités, dans les différentes phases du jeu. Comme dans la plupart des simulations de football, le joueur le plus proche du ballon s'active automatiquement. Théoriquement sa couleur change, pour éviter toute erreur, mais nous ne l'avons pas constaté. Les joueurs shootent à ras-de-terre ou en l'air, plus ou moins fort. Les fautes, par exemple un « tackle » de l'arrière ou trop appuyé, sont sanctionnées par un coup-franc, ou un penalty.

Les options de jeu sont complètes. Un joueur contre l'ordinateur, deux joueurs l'un contre l'autre, trois niveaux de difficulté,

matchs de deux fois cinq minutes ou deux fois quinze minutes. Le bruitage est insignifiant. Pauvres programmeurs sur Thomson ! (K7 F.I.L. pour TO 7/70 et MO 5).

Type simulation de football  
Intérêt ★★★  
Graphisme ★★★  
Animation ★★★★  
Bruitage ★★  
Prix B

## FOOTBALL

### Coups-francs

Le football inspire les développeurs français. Voici une deuxième simulation, toujours sur TO 7. Ni plus, ni moins convaincante que la précédente. Malgré de bonnes idées, on reste sur sa faim. Peut-être parce que je n'aime pas le football en général, peut-être aussi parce qu'adapter ce jeu sur ordinateur relève de la gageure.

Football propose uniquement d'affronter l'ordinateur. Les finesses du jeu sont au rendez-vous : tête, appel de la balle lorsque celle-ci est contrôlée par un autre joueur de votre équipe, tackle, passe à ras-de-terre faible ou forte, tir en hauteur. Le gardien de but est géré automatiquement par l'ordinateur. Dommage. Raison de cette sophistication, les commandes s'effectuent soit entièrement au clavier, soit



au joystick plus clavier, ce qui n'est pas très pratique.

Touches, corners, hors-jeu (ce qui est rare dans un logiciel), coups-francs sont joués avec réalisme. Dernière option, séries de pénalités, où l'on peut diriger le buteur ou le gardien. Reste les faiblesses des graphismes et de l'animation. Quant aux bruitages, jetons un voile pudique dessus. (K7 Nice Ideas pour TO 7/70 et MO 5 Existe également pour M.S.X.)

Type simulation de football  
Intérêt ★★★  
Graphisme ★★  
Animation ★★★★  
Bruitage ★  
Prix B

# LE STICK 189 F !

POIGNÉE DE JEUX SPATIALE

### ACCESSOIRES COMMODORE - C 64 et C 128

RALLONGE JOYSTICK .....	66,00 F
PLATINE EXPERIMENTALE .....	54,00 F
RESET FORT FLOPPY .....	32,00 F
RESET M/F FORT FLOPPY .....	88,00 F
RESET BUS .....	63,00 F
HOUSSES CACHE POUSSIERE à partir de .....	59,00 F

IMPRIMANTES "C PB 80" .....	130 CPS .....	3690,00 F TTC
IMPRIMANTE "CENTRONIC" GLP ..	50 CPS ..	1890,00 F TTC
CABLE CENTRONIC .....		295,00 F
CABLE MONITEUR MONOCHROME ..		45,00 F
RS 232 .....		390,00 F
PLATINE EPROM 8 KB .....		159,00 F
PLATINE EPROM 128 KB .....		490,00 F
PROGRAMMATEUR EPROM .....		895,00 F
DISKETTENOTCHER .....		59,00 F



### ACCESSOIRES AMSTRAD

ADAPTATEUR 2 JOYSTICKS CPC 464,664,6128 .....	99,00 F
CABLE RACCORD IMPRIMANTE TYPE CENTRONIC ..	159,00 F
RALLONGE ALIMENTATION 464 .....	89,00 F
" " 664 & 6128 .....	129,00 F
AMX SOURIS .....	999,00 F
HOUSSES CACHE POUSSIERE TOUS TYPES AMSTRAD	
à partir de .....	63,00 F
CABLE CENTRONIC 6128 .....	199,00 F

CARTOUCHE Micro-drive pour OL par "5" .....	145,00 F
CASSETTES INFORMATIQUES C15	
sans bande amorcée .....	75,00 F TTC les 10
DISQUETTES "3"	350,00 F les 10



- contacts mercure
- fabrication & finition allemande
- 8 directions - prise standard pour Amstrad - Atari - MSX
- Commodore 64 - Vic 20 & interface d'Oric & Sinclair
- incassable en utilisation normale



**B.Y. INFORMATIQUE**

28, rue Denfert-Rochereau  
38000 GRENOBLE - Tél. 76.43.40.49

COMMANDE EXPRESS à envoyer à : B. INFORMATIQUE BP 73 - 26300 BOURG-DE-PEAGE - Tél. 75.02.17.18

**B.Y. INFORMATIQUE**

B.P. 73

26300 Bourg-de-Péage

Tél. 75.02.17.18





**Le club  
des fanas  
de la micro**

**MICROMANIA**

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF 93.42.57.12

**ATARI 2600  
NOUVEAUTES!**

**GHOSTBUSTER = 199 F**

DECATHLON  
PITFALL II  
PRESSURE COOKER  
HERO  
SPACE SHUTTLE  
RIVER RAID  
ENDURO  
PITFALL  
BEAM RIDER  
**= 195 F**

**MATTEL  
INTELLIVISION  
SUPER  
PROMOTION  
99 F**

WORM WOMPER  
BEAMRIDER  
HAPPY TRAILS  
PITFALL  
STRAMPEDE

**SUPER  
PROMOTION  
199 F**

SUPER FOOTBALL  
MASTER OF THE UNIVERSE  
D & L TREASURE OF TARMIN  
DESENDER  
CENTIPEDE  
BUMP N JUMP  
PINBALL  
MOTOCROSS

**ORIC**

MR WIMPY ..... 45 F  
MISSION DELTA (ere) ..... 89 F  
MILLIONNAIRE ..... 110 F  
CITE MAUDITE (ere) ..... 125 F  
MICROSAPIENS (ere) ..... 125 F  
STANLEY ..... 125 F  
STAR ..... 125 F  
1815 ..... 129 F  
FRELON ..... 135 F  
TRIATHLON (ere) ..... 135 F  
SECRET DU TOMBEAU ..... 139 F  
MACADAM BUMPER (ere) ..... 145 F  
3D FONGUS ..... 149 F  
DIAMANT ILE MAUDITE ..... 149 F  
AIGLE D'OR ..... 169 F  
FLIPPER ..... 169 F  
RETOUR DR GENIUS ..... 169 F  
MASTER PAINT ..... 225 F  
LORIGRAPH ..... 260 F

**5 F de réduction  
supplémentaire à valoir  
sur la carte de fidélité.**

**THOMSON  
TO7/TO7-70/MO5**

ELIMINATOR ..... 120 F  
PULSAR II ..... 130 F  
YETI ..... 145 F

**TO7/70-MO5**

**ALBUM FIL**

NUMERO 10  
SCRABBLE  
LA PLANETE INCONNUE  
**= 295 F**

NUMERO 10 (Platini) ..... 175 F  
BEACH HEAD ..... 175 F  
ECHECS 3.7 ..... 110 F  
MON GENERAL ..... 135 F  
MINOTAURE ..... 135 F  
1815 ..... 135 F  
FOX ..... 149 F  
MEURTRE A GRANDE VTS ..... 155 F  
INVASION ..... 159 F  
DIEUX DU STADE ..... 159 F  
AIGLE D'OR ..... 169 F  
ANDROIDE ..... 179 F  
FBI ..... 195 F  
EMPIRE ..... 199 F  
MANDRAGORE ..... 195 F  
SCRABBLE ..... 245 F  
KARATE ..... 175 F  
CINQUIEME AXE ..... 175 F  
LORRAN ..... 185 F  
COLISEUM ..... 175 F  
OCEANIA ..... 185 F  
VOL EN SOLO ..... 235 F

**MOS**

CROCKY 2 ..... 110 F  
MILLIONNAIRE ..... 125 F  
STANLEY ..... 129 F  
TOP CHRONO ..... 135 F  
VOX ..... 160 F  
MISSION DELTA ..... 160 F  
FLIPPER II ..... 169 F  
TABLO 5 ..... 225 F  
SPACE SHUTTLE ..... 245 F

**MICROMANIA LE N°1 DU LOGICIEL**

Micromania a été le premier il y a maintenant près de 3 ans a créer un club de distribution de jeux vidéo et logiciels par correspondance.

N°1 nous le sommes restés depuis grâce à une sélection rigoureuse des meilleurs logiciels français et étrangers, des prix... que vous connaissez et un service de livraison express sans précédent.

N°1 encore, Us Gold le N°1 anglais a choisi Micromania pour le représenter en France. Une preuve incontestable du succès et du sérieux de Micromania grâce à cet accord, ce n'est plus 10 000 mais 50 000 jeux en stock prêts à être livrés dès réception de votre commande.

Alors, rejoignez dès aujourd'hui le clan des micromanes en commandant au club, et vous recevrez chaque mois en avant première chez vous et gratuitement, les nouveautés et les promotions du club.

**BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE  
Votre jeu chez vous dans 48 h\*  
en téléphonant au 93.42.57.12**

\* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte.  
Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

**FABULEUX  
DES ALBUMS  
A DES PRIX  
ANNIVERSAIRE**

**AMSTRAD  
CASSETTES  
INCROYABLE**

THEY SOLD A MILLION NF

+ BEACH HEAD  
+ DECATHLON  
+ SABRE WOLF  
+ JET SET WILLY  
**= 115 F**

**NOUVEAUTES**

METRO 2018 ..... 135 F  
WINTER GAMES ..... 99 F  
CONFUZION ..... 95 F  
3D GRAND PRIX ..... 105 F  
3D MEGACODE NF ..... 159 F  
ARCHON ..... 125 F  
ARCHON II ..... 125 F  
BASKET BALL  
(IMAGINE) ..... 99 F  
BATAILLE d'Angleterre NF ..... 119 F  
BATTLE beyond stars ..... 99 F  
BOUNTY bob Strikes BK NF ..... 95 F  
BEACH HEAD II NF ..... 95 F  
BRUCE LEE NF ..... 95 F  
COMMANDO ..... 99 F  
FIGHTING WARRIOR ..... 99 F  
CINQUIEME AXE ..... 175 F  
FORMULA ONE ..... 99 F  
HIGHWAY encounter ..... 99 F  
HYPER SPORTS NF ..... 95 F  
IMPOSSIBLE MISSION NF ..... 95 F  
LODE RUNNER ..... 125 F  
LORD OF MIDNIGHT ..... 95 F  
MATCH DAY ..... 85 F  
RAMBO (STALONE) ..... 99 F  
SPY VS SPY ..... 95 F  
SUPER TEST  
DECATHLON ..... 95 F  
THE DAMBUSTERS ..... 99 F  
THEATRE EUROPE FR ..... 119 F  
THE GOONIES ..... 99 F  
ZORRO ..... 99 F  
A VIEW TO A KILL ..... 109 F  
HIGHWAY Encounter ..... 99 F  
MANDRAGORE ..... 195 F  
CYRUSS II CHESS ..... 99 F  
INFERNAL RUNNER ..... 175 F  
CINQUIEME AXE ..... 175 F  
FOOT ..... 149 F  
DIAMANT ile maudite ..... 175 F  
WARRIOR ..... 145 F

3D FIGHT NF ..... 139 F  
ALIEN 8 NF ..... 99 F  
CAULDRON ..... 89 F  
FIGHTER PILOT ..... 99 F  
FRANK BRUNOS  
BOXING NF ..... 95 F  
FRANKIE GOES  
TO HOWD ..... 95 F  
JUMPJET ..... 109 F  
KNIGHT LORE NF ..... 99 F  
MACADAM BUMPER ..... 120 F  
MATCH POINT Tennis NF ..... 99 F  
RAID OVER MOSCOW ..... 95 F  
RALLYE II NF ..... 120 F  
ROCKY HORROR SHOW ..... 99 F  
SCRABBLE ..... 245 F  
SORCERY NF ..... 105 F  
THE WAY OF EXPL.  
FIST NF ..... 99 F

3D STAR STRIKE ..... 89 F  
AIRWOLF ..... 109 F  
BATAILLE pour Midway NF ..... 119 F  
CHIROLOGIE (ere) NF ..... 119 F  
COBRA PINBALL ..... 119 F  
FLIGHT 737 ..... 75 F  
GHOSTBUSTER NF ..... 110 F  
GREMLINS ..... 109 F  
GUTTER (ere) ..... 109 F  
HACKER ..... 109 F  
HARD HAT MACK ..... 119 F  
LE SURVIVANT (ere) ..... 109 F  
MANAGER (ere) ..... 139 F  
MANIC MINER ..... 89 F  
MASTER OF THE LAMPS NF ..... 115 F  
MEURTRE A Gde vitesse ..... 159 F  
MICROSAPIENS Fr ..... 119 F  
MILLIONNAIRE Fr ..... 119 F  
MISSION DELTA ..... 110 F  
MYSTERE DE KIKEKANKOI ..... 159 F  
ONE ON ONE ..... 119 F  
PLANETE BASE ..... 139 F  
PYJAMARAMA ..... 99 F  
REALM OF IMPOSSIBILITY ..... 119 F  
ST SNOOKER ..... 89 F  
STAR COMMANDO ..... 99 F  
STRESS ..... 119 F  
TECHNICIAN TED ..... 89 F

**AMSTRAD  
DISQUETTES  
INCROYABLE!**

THEY SOLD A MILLION NF:

+ BEACH HEAD  
+ DECATHLON  
+ SABRE WOLF  
+ JET SET WILLY  
**= 145 F**

EXPLODING FIST  
+ FIGHTING WARRIOR **175 F**  
3D FIGHT NF ..... 220 F  
AIRWOLF ..... 135 F  
ALIEN ..... 135 F  
BEACH HEAD 2 NF ..... 145 F  
BRUCE LEE NF ..... 145 F  
EMPIRE NF ..... 290 F  
FANTASTIC VOYAGE ..... 135 F  
FIGHTER PILOT ..... 145 F  
GRAND PRIX rally II NF ..... 145 F  
HARRIER ATTACK ..... 135 F  
JUMP JET ..... 155 F  
LORDS OF MIDNIGHT ..... 135 F  
RAID OVER Moscow NF ..... 145 F  
SORCERY NF ..... 145 F  
SUBTERRANEAN  
STRIKER ..... 135 F  
CAULDRON NF ..... 135 F  
ZORRO NF ..... 145 F  
THE GOONIES NF ..... 145 F  
THE DAMBUSTERS NF ..... 145 F  
MACADAM BUMPER NF ..... 185 F  
MISSION DELTA NF ..... 180 F  
BATAILLE pour Midway NF ..... 195 F  
THEATRE EUROPE NF ..... 195 F  
BATAILLE d'Angleterre NF ..... 195 F  
MATCH POINT (tennis) ..... 185 F  
SCRABBLE ..... 245 F



# Kit en stock

Les légions de joueurs passifs se sont révoltées. Elles ont repris les rênes du pouvoir. La mégalomanie règne. Les règles du jeu ont changé. Voici les logiciels du troisième type. A vous la création pure, le programme se charge des détails techniques. Une seule limite : votre imagination.

Ayant joué tout l'été, le tilleur se trouva fort dépourvu quand la bise fut venue. Stop. Plus maintenant grâce aux logiciels manipulables, paramétrables, modulables, configurables. Action et aventure en kit : une nouvelle génération de jeu est née. De « passif » le joueur devient actif. Le temps n'est plus où il se contentait d'exercer ses talents sur les jeux fabriqués par d'autres. Il participe dorénavant à part entière à la fabrication des logiciels. L'interactivité est à la mode. De plus en plus chacun voudra faire valoir son imagination pour améliorer, compléter ou programmer ses propres jeux. Nul besoin d'être un informaticien chevronné ou un bidouilleur accompli pour faire partie du cercle des créateurs. Les « Constructions sets » et autres jeux en kit transforment tout un chacun en véritable auteur selon des degrés différents.

La diversité règne, du jeu d'action, qui possède en option la possibilité de recréer ses propres salles, au logiciel d'écriture de jeux d'aventure. Ces jeux du troisième type proposent soit des bibliothèques d'éléments : échelles, tronçons de circuits automobile, robots ou monstres maléfiques et corvéables à merci, soit des programmes où l'on crée soi-même les éléments du futur jeu. Difficile de les regrouper en rubriques rigides vu la variété régnant en la matière. Nous avons

préférés les regrouper par genres. Une sélection était nécessaire. Nous avons retenu les meilleurs. Les aides à la création musicale et graphique, ainsi que les authentiques jeux de rôle ont été délibérément exclus. Ils demanderaient un dossier à eux seuls.

## L'aventure au lasso

Devenez tour à tour scénariste, script girl, accessoiriste et metteur en scène pour créer l'aventure de votre vie. Choix des décors, des personnages et déroulement de l'intrigue sont entièrement entre vos mains. Qu'ils soient uniquement en mode texte ou également en mode graphique ils requièrent toute votre astuce et votre imagination. Et si le procédé est parfois long et fastidieux, rebondissements et suspens n'en seront que plus riches.

**The Quill, The Illustrator, The Patch.** Ces trois logiciels vous permettent de réaliser une aventure complète avec dessins et bruitages. Le noyau de cet ensemble est constitué par *The Quill*. Comme toujours, commencez par rédiger votre scénario et

dresser la liste exacte des lieux, des objets, du vocabulaire et des actions possibles. Tapez le texte descriptif de chacun des lieux de l'aventure. Vous avez la possibilité de mettre un mot en évidence en le changeant de couleur, en l'affichant en inverse en caractères clignotants. Ensuite, établissez la table des mouvements. Cette intervention s'effectue de manière classique. Ainsi E1, D5, S3, signifient que de la pièce où l'on se trouve, on peut accéder à la pièce 1 à l'est, à la 5 en descendant et à la 3 au sud. Vous pouvez aussi vous diriger en tapant nommément le lieu d'arrivée. Ainsi E 1 puis 1 donne la possibilité ultérieure de taper indifféremment « Aller est » ou « Aller cuisine ». Occupez-vous maintenant des objets présents dans l'aventure. Tout d'abord, tapez la description de chaque objet, puis indiquez au programme sa

localisation de départ. Passons au vocabulaire. Le programme contient trente mots au départ (les directions et les actions principales). Ce lexique peut être étendu de manière importante. On peut aussi changer les vocabulaires déjà présents pour que l'aventure soit totalement en français. Vous entamez ensuite l'étape la plus complexe (celle qui est le plus source d'erreur) : la génération de la table des actions. Pour chacune des actions possibles dans le jeu, vous devez donner son énoncé, ses conséquences et ses conditions éventuelles. Ainsi, pour allumer une torche, vous tapez « Allu torche », puis « Present 1 Present 3 » comme conditions puis « Swap 0 1 OK » comme conséquence. Cela signifie que les objets 1 (torche éteinte) et 3 (allumettes) doivent être présents, le programme permute alors 1 (torche éteinte) avec l'objet 2 (torche allumée), qui était virtuel jusque là et affiche « OK ». Une série de trente-trois drapeaux utilisables par le programme permettent le contrôle de la luminosité dans la pièce, du score, du nombre de tours de jeu, du nombre d'objets transportés, ou de ce que vous voulez définir (faim, soif, fatigue,

nombre d'allumettes ou autres). Le but de l'aventure est toujours de parvenir à amener un objet donné dans un lieu précis. Vous pouvez aussi agrémenter votre aventure de commentaires ou de bruitages simples. Enfin, il est possible à tout moment de tester l'aventure en cours de construction avec l'affichage des drapeaux. Le second programme, *The Illustrator* est un logiciel d'aide à la création graphique. Il vous autorise à créer des images plein

## The Quill



écran en couleur. Ces images sont intégrées à la description des lieux, mais en alternance avec le texte. Le procédé de compaction utilisé, particulièrement puissant, fait tenir une image sur 100 à 600 octets et laisse ainsi plus de 35 K disponibles pour le programme lui-même. Le dernier logiciel, *The Patch* complète encore le tout. Il permet l'affichage simultané du texte et des écrans graphiques. De plus, en conjonction avec le drapeau 28 et la fonction « Pause », il ouvre le champ à de nombreuses possibilités supplémentaires : bruitages élaborés, modifications du système des messages, du nombre d'objets transportables (en cours de jeu), ainsi que d'autres facilités.

En conclusion, cet ensemble de trois logiciels permet avec de l'imagination et de la rigueur bien sûr, la création d'aventures complexes agrémentées de dessins de qualité et de bruitages corrects. Que pourrait-on bien demander de plus, d'autant que la mise en pratique en est bien pensée et relativement simple. Un must.

**Adventure Construction Set.** Tout à la fois jeu d'aventure et générateur de jeux de rôle, c'est ainsi que se présente *Adventure Construction Set*. Avant de pouvoir commencer quoi que ce soit, il faut créer une disquette de jeu. Le procédé, long et fasti-





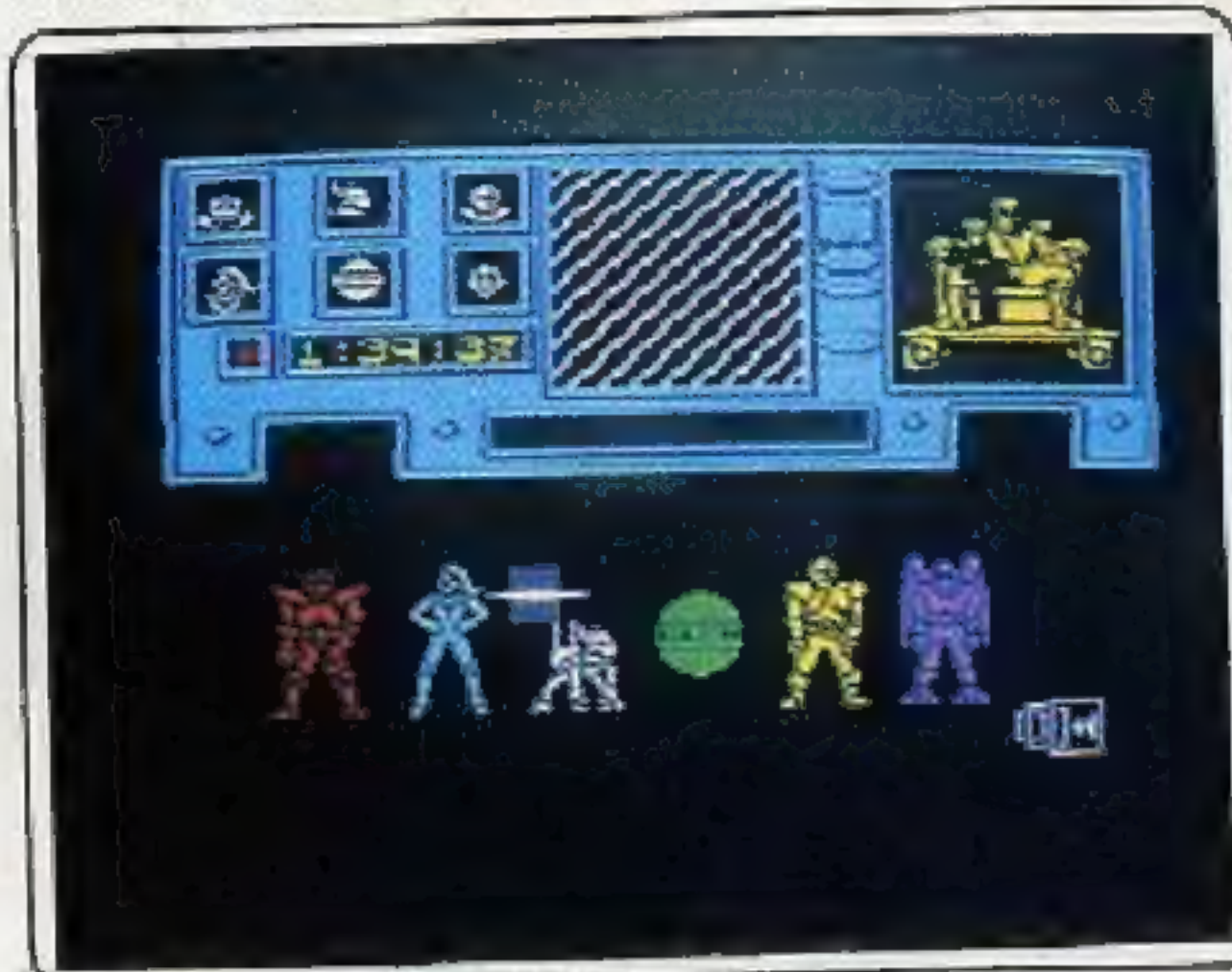
## Fabriquez une aventure complète, avec dessins et bruitages...

dieux, oblige à de multiples manipulations et dure plus de vingt minutes ! Une fois cette corvée effectuée, vous commencez. Pour vous mettre en appétit, vous pouvez débiter avec une des aventures présentes sur la disquette. Les sept premières, de difficulté croissante, sont surtout réservées aux débutants. Elles contiennent au plus quinze lieux différents et vous mettent dans la peau d'Humphrey Bogart, d'Alice au pays des merveilles, de Washington ou de bien d'autres personnages. La dernière aventure, « Rivers of Light », est plus spécialement destinée aux joueurs confirmés. Elle prend place dans un monde beaucoup plus vaste et met votre sagacité à rude épreuve.

Vous voici transporté sur les bords de l'Euphrate, à l'époque de l'ancienne Égypte. Ayant appris que certains avaient réussi à découvrir le secret de la vie éternelle, vous décidez de suivre leurs traces et d'accéder vous aussi à la vie sans fin.

Vous pouvez partir seul ou en groupe de quatre personnes maximum. Chaque individu est caractérisé par sa vitesse de déplacement, sa force, sa puissance, son énergie, sa taille et sa dextérité. Ces caractéristiques peuvent d'ailleurs varier dans certaines circonstances. Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue en choisissant, à l'aide du joystick, l'option. Cette aventure est tout-à-fait passionnante et vous aurez sans doute envie ensuite de construire la vôtre. Pour cela, créez une nouvelle disquette de jeu (encore une vingtaine de minutes de perdues) contenant l'une de ces trois trames de fond : aventure type Donjons et Dragons, aventure policière ou aventure spatiale. A partir de là, vous optez pour une création partielle

complétée par l'ordinateur ou même, si vous êtes particulièrement fainéant, laissez le programme faire le travail seul pour une création totale. Il faut savoir que le programme met trente-six minutes pour réaliser de toutes pièces une aventure de niveau 5. Le système de création utilisé est assez simple. Tout d'abord commencez par composer le monde dans lequel se tiendra l'aventure. Pour cela, dessinez la carte à



Adventure construction set

l'aide des éléments proposés : fleuve, colline, plaine, montagne, forêt et bien d'autres. Puis établissez la liste des rencontres aléatoires en fonction du lieu. Ces rencontres ne sont d'ailleurs pas toutes négatives, car vous pouvez choisir parmi huit types de comportement, depuis la créature hargneuse qui se jette sur vous pour vous dévorer dès qu'elle vous aperçoit, jusqu'à celle qui, au contraire, risque sa vie pour vous défendre, en passant par les êtres neutres ou les voleurs. Votre choix peut se porter sur un éventail de cent vingt-huit êtres tous très différents les uns des autres, tant par leur personnalité que par leurs caractéristiques de déplacement ou de combat. Vous pouvez maintenant disposer les différents objets à leur place. Là encore c'est la profusion puisque cent vingt-huit objets différents sont à votre disposition. Enfin, construisez les demeures pièce par pièce en précisant les objets qui s'y

trouvent et les monstres qui les gardent et les différents modes de passages : porte normale, à sens unique, trappe de téléportation et bien d'autres modes. Il ne vous reste plus qu'à choisir les sorts correspondant aux diverses situations. Ces « sorts », mal nommés, vous permettent d'établir des relations entre des situations et leurs conséquences : destruction des monstres ou au contraire appel de nouveaux, modification des caractéristiques du personnage, don d'un objet, message d'aide ou choix d'un bruitage approprié. Les puristes pourront même modifier la liste des objets, des monstres ou changer le graphisme des divers éléments : terrain, murs, portes, monstres ou personnages. N'oubliez pas d'indiquer au programme le but à atteindre (objet à récupérer) pour que cette aventure ait une fin.

Ce logiciel doté de graphismes type *Ultima* aux combinaisons quasi infinies et aux bruitages réussis constitue un ensemble de qualité pour qui aime les jeux de rôle, d'autant que les aventures proposées sont intéressantes. Seule ombre au tableau, la lenteur de création des disquettes d'origine et de génération automatique.

**Adventure Writer.** Ce logiciel est le premier générateur de jeux d'aventure à avoir été commercialisé en France. Il vous permet de réaliser des jeux en Assembleur sans avoir besoin de connaître ce langage. Avant toute chose, votre scénario doit déjà être complètement rédigé sur le papier. Vous avez tout intérêt à dresser aussi le plan, la liste des objets et leur localisation de départ, les conditions de réalisation de certaines situations et la liste des mots que le programme devra comprendre. Jusqu'à présent

le programme ne peut vous être d'aucune utilité et seules créativité et logique vous permettront d'inventer une histoire intéressante et qui se tienne.

N'oubliez pas d'introduire des pièges et aussi des énigmes pour pimenter le tout. En revanche n'abusez pas du facteur chance car votre explorateur doit plutôt réussir du fait de sa sagacité que par hasard. Ce préliminaire étant terminé, vous pouvez rentrer les informations dans le programme. Pour cela, commencez par choisir l'option « description d'emplacements ». Comme son nom l'indique, vous tapez le texte descriptif de chaque lieu visité, en le mettant éventuellement en valeur par un changement de couleur ou un affichage en inverse. Entrez la table de déplacement. Pour chacun des lieux, décrivez en code les différents endroits contigus accessibles et la manière de s'y rendre. Ainsi « D1 NE4 E5 » signifie que du lieu en cours de création vous pouvez vous rendre à la salle 1 en descendant, à la salle 4 en allant au nord-est et à la salle 5 par l'est. Dans l'étape suivante, entrez la description des objets et leur emplacement. Passons

maintenant au vocabulaire. Celui-ci est déjà riche de trente mots. Vous pouvez l'étendre de façon importante. N'oubliez pas d'inclure un certain nombre de synonymes pour que votre aventurier ne soit pas bloqué trop longtemps par la recherche du mot exact. La saisie de la table des actions est l'étape la plus délicate.

Cette table définit toutes les actions possibles du joueur dans un lieu donné. De plus



Adventure Writer

il faut prévoir la réalisation de certaines conditions pour que l'action puisse avoir lieu. Ainsi pour accéder à un parchemin se trouvant dans un tiroir fermé à clé, tapez

« 1 Ouvr tiro » puis « Présent 3 porter 4 détruire 5 créer 6 créer 2 chan 30 20 décr ».

Soit en langage clair : l'objet 3 (tiroir fermé) doit être présent, notre héros doit avoir la clé (4) sur lui, alors le programme détruit 5 (tiroir fermé), crée 6 (tiroir ouvert), crée 2 (parchemin), augmente le score (30) de 20 % et décrit le tout.

Ouf ! Ce n'est pas particulièrement évident au premier abord et bien des erreurs proviendront de là. Pour peaufiner le tout, il ne vous reste plus qu'à limiter le nombre d'objets pouvant être conservés ou le nombre d'actions totales et à indiquer les conditions de réussite de l'aventure. Sauvegardez le tout sur disquette et essayez scrupuleusement toutes les possibilités de l'aventure ainsi créée, en corrigeant les erreurs que vous n'aurez pas manqué de commettre en repassant dans le mode éditeur. Une aventure complète est déjà présente sur la disquette.

Vous incarnez Samec et devez récupérer dans le château du sinistre sorcier Vygors l'orbe qu'il a dérobé. Cette aventure n'est pas très intéressante mais constitue une bonne initiation et peut être modifiée à volonté. En conclusion, ce logiciel est correct mais le codage ouvre le champ à de nombreuses erreurs et il n'est pas possible d'adjoindre dessins ou bruitages à la description des lieux.

**Wizard Construction Set.** Wizard est un jeu d'aventure/action d'une étonnante richesse. Les facteurs de cette qualité sont au nombre de deux : tout d'abord, une multitude de tableaux et circonstances très variés, ensuite la possibilité, bien sûr, de redéfinir l'action, de personnaliser la partie. Si cette dernière phase de jeu est sans doute la





## Effrayante et docile votre créature est fin prête

plus intéressante, étudions en premier lieu le jeu tel qu'il se présente dans son scénario de base.

Dans un décor classique de murs et d'échelles, la sorcière au nez crochu va devoir ramasser, sur 99 tableaux, les calices, perles et lingots d'or qui jonchent le sol. Manié au joystick, le personnage escalade les échelles, saute de murets en escaliers avec une vitalité pleine d'élégance. Mais voici déjà que la situation se complique. Rats venimeux, lutins maléfiques ou boules de feu... Les esprits du mal sont bien décidés à lui faire rendre l'âme. Si le scénario s'avère des plus classiques, *Wizard* répond ici à toutes les nécessités d'un bon jeu d'arcade. Le graphisme est soigné, l'animation précise et les circonstances toujours déroutantes. Pour parcourir les 99 tableaux, il vous faut être victorieux sur six niveaux de difficulté croissante. Bien entendu, cela prend quelques dizaines d'heures. Aussi est-il peut-être plus judicieux de passer rapidement à la deuxième phase du jeu, c'est-à-dire la modification de votre aventure.

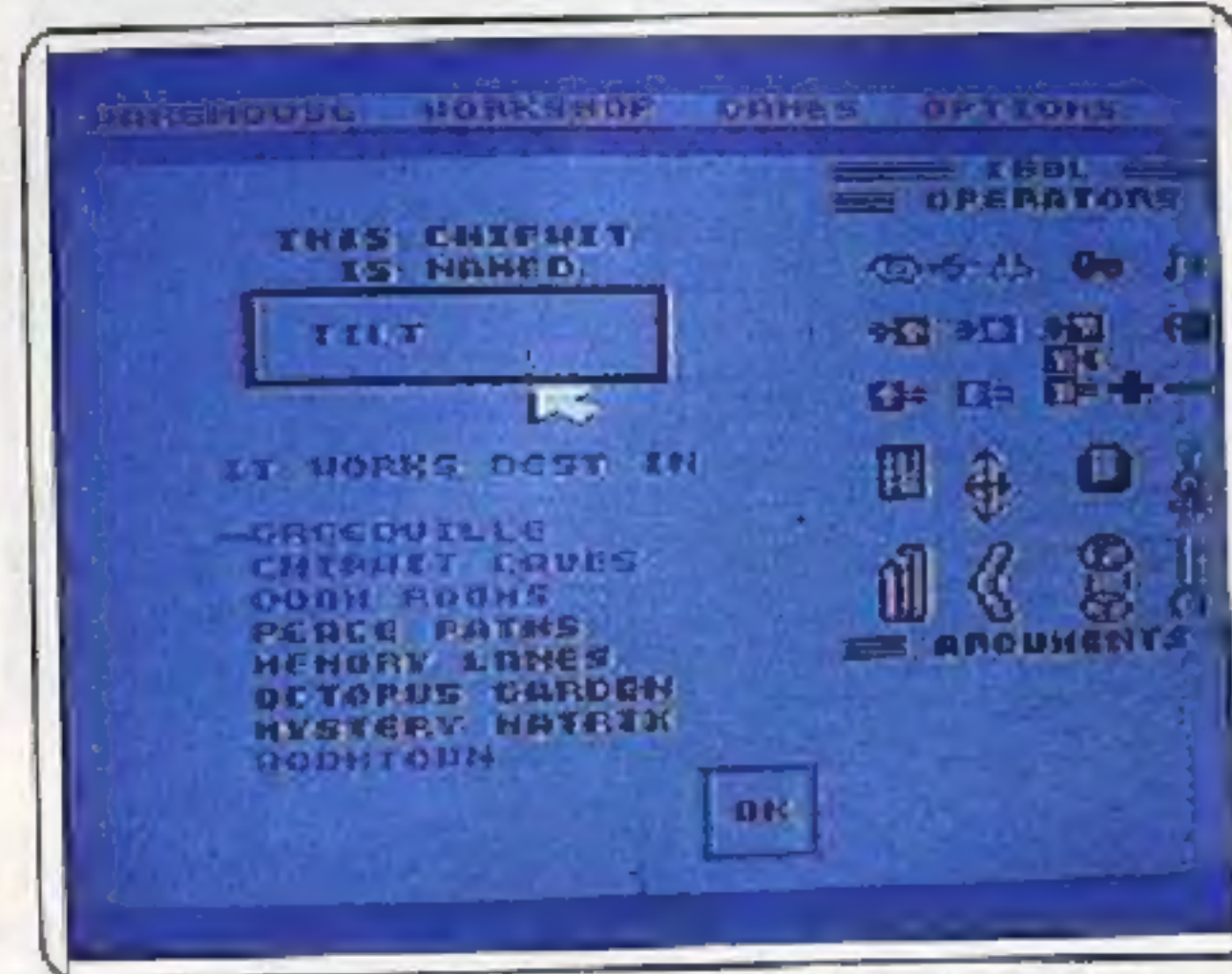
Sélectionnée à partir du menu principal, l'option « construction » fait tout d'abord apparaître un écran vierge. Au bas du tableau, vous possédez cinq possibilités d'action. Pour redéfinir votre partie, choisissez avant tout le numéro du tableau que vous allez créer : de 1 à 9 pour les débutants, de 10 à 19 pour les amateurs, de 20 à 29 pour les initiés et 30 à 39 pour les experts. Les cinquante tableaux restants correspondent à une partie encore plus ardue. Si cette sélection est importante, c'est qu'elle gère en fait les possibilités de création mises à votre disposition mais aussi qu'elle permet de stocker votre œuvre, sur une seule disquette. Sur le tableau, choisissez ensuite l'option « Edit screen ». Cette première manœuvre gère la création du décor. Les symboles des divers constituants sont sélectionnés grâce aux touches F1 et F2, c'est le joystick qui met ensuite en place les murs, échelles ou pièges. Notons dès à présent la richesse des possibilités présentées. Par exemple, trois types d'escaliers sont au programme ainsi que des pièges du style ressort de renvoi, feux mortels ou têtes de mort...

Après avoir créé le support, placez les différents trésors (perles, or, etc.) puis les clés et portes pour accéder aux tableaux suivants. Sélectionnez l'option « Monsters ». Vous pouvez faire apparaître jusqu'à cinq monstres par tableau. Pour chacun d'eux, il vous reste à choisir le type (scorpion, chat errant, araignée géante, etc.) parmi vingt possibilités. Définissez ensuite la couleur, la forme ainsi que la vivacité de vos futurs ennemis.

Reste maintenant à mettre en place les sor-

cières. Sur chaque tableau, choisissez votre point d'apparition ainsi que les sortilèges qui vous aideront à survivre. Ceux-ci sont au nombre de dix : du missile à la lévitation, votre « armement » couvre toutes les catégories de défense moderne et surnaturelle. La fréquence d'utilisation de chaque sort peut varier de un à neuf. Enfin, l'option « None » vous livre sans arme aux cruelles péripéties de l'aventure.

La redéfinition de *Wizard Construction Set* nécessite l'emploi d'une disquette vierge sur laquelle vous stockez jusqu'à cent



Wizard Construction Set

tableaux simples. Le déroulement des différentes scènes se fait dans l'ordre numérique des tableaux, sauf en ce qui concerne l'option « Mystery » où vous êtes livré au bon vouloir de l'ordinateur.

Ce logiciel apporte autant d'intérêt au niveau de la redéfinition qu'en ce qui concerne le jeu. Notons finalement que si le graphisme reste toujours précis, les huit couleurs du C 64 permettent de donner à votre partie un relief intéressant, de quoi diversifier encore vos longues heures de travail et... de plaisir.

### Pygmalion

Sur les traces de Gargamel ou Gepeto, chacun ses références. Soyez démoniaque ou calculateur pour modeler la créature de vos rêves. Selon le logiciel élu ce sera un monstre baveux et effrayant recruté au supermarché de l'horreur ou un robot souple et docile programmé par vos soins.

**Mail Order Monsters.** « Dis Monsieur, dessine-moi un monstre... » Dans la série « musée des horreurs », voici un programme tout à fait original. Pour un combat ma foi très classique, vous voici à même de définir le monstre de vos rêves, armé d'un matériel divers et prêt à affronter les plus féroces créatures de l'univers. *Mail Order Monsters* possède trois phases de jeu dont la première est en fait une présentation de la dangereuse aventure à laquelle vous allez participer.

Seul contre l'ordinateur ou opposé à votre meilleur ami, laissez libre cours à votre imagination et... à votre courage. Au niveau 1 du jeu, chaque participant est amené à choisir le monstre qui va concourir pour lui. Rien n'est ici encore redéfinissable. Il s'agit simplement d'une première

prise en main... Bronto est un charmant brontosaurus, Wasp, une abeille venimeuse, Hominid un mutant musclé... Parmi ces douze créatures plus terrifiantes les unes que les autres, certaines possèdent une armure inaltérable, d'autres, une agilité ou une intelligence remarquables... Varient aussi le quotient vital, la force physique et les divers armements que nous étudierons par la suite. La sélection étant faite par les deux joueurs, le combat commence. Sur la carte générale du territoire à conquérir nos deux joueurs apparaissent, ainsi qu'un certain nombre de petits drapeaux. Maniés au joystick, les deux monstres vont, s'ils se rejoignent, s'affronter à grands coups de massue. Pour chaque drapeau, c'est le même combat contre une créature manipulée par l'ordinateur. Jusque-là, rien d'extraordinaire.

C'est dans les deux autres parties du programme que ce logiciel se distingue des jeux d'arcade classiques.

Pour une aventure analogue, tout consiste désormais à « travailler » votre « look », ou plus précisément le look du monstre choisi. Vous voici dans le centre de sélection. À l'aide du joystick, déplacez-vous vers le centre d'achat : ce dernier est en fait un supermarché de l'horreur puisque les douze monstres précités y sont en rayon. Vos cinq cents psychons (monnaie du pays) vous permettent désormais d'adopter l'une de ces ravissantes créatures. Pour faire faire dès maintenant connaissance avec leurs divers qualités et défauts. Pour 180 psychons, vous venez d'acquiescer un poulpe bien baveux. Belle affaire, cela promet ! Encore quelques achats de muscle, cervelle, armure, point de vie ou rapidité pour fortifier un peu plus votre nouvel associé, et avant de dévaliser le rayon accessoires ou « Xtras ». Ces derniers sont, en fait, des moyens de défense variés. En fonction de sa fortune, il est très difficile de choisir entre quelques tentacules supplémentaires, un laser à photons ou un bouclier...

De retour à l'air libre, vous tenez en laisse le somptueux animal. N'oubliez pas de faire un petit tour à l'armurerie pour vous procurer les engins de destruction qui vous aideront à remporter le succès. Même prin-

Mail Order Monsters



cipe d'achat et de choix. Le maniement de cette phase de jeu nécessite une certaine préparation en ce qui concerne votre future stratégie de combat. De la grenade à l'épée, en passant par le lance-flammes, le magasin possède plus de trente armes redoutables dont vous apprendrez peu à peu à vous servir.

Vous voici fin prêt pour le combat. Plusieurs types de pays et de batailles vous sont proposés. Chacun d'eux nécessite des conditions physiques et intel-

lectuelles bien spéciales et votre but consiste à donner à votre monstre le maximum de chance de réussite. L'action se déroule comme dans la première manche du jeu. De même pour le niveau n° 3, suprême épreuve qui réclame un sérieux entraînement aux deux niveaux précédents. Ce dernier combat possède quelques particularités liées aux monstres divers que vous contrôlez. Ce logiciel original apporte un plus dans le domaine de la redéfinition. En effet, cette dernière est plus que la simple modification d'un tableau de jeu. Elle gère en fait la plus grosse partie de votre travail puisque seuls quelques monstres pourront s'adapter à chaque circonstance spécifique du combat. La redéfinition est ainsi complexe tant aux niveaux des armes et défenses qu'en ce qui concerne la nourriture et les moyens de survie (trousse de secours, vitamines, etc.). La phase action ne perd pas pour autant de son intérêt. Malgré une animation graphique sans surprise, le jeu s'agrément d'options internes qui enrichissent l'action d'un surcroît de stratégie (relief, mode de combat, technique de fuite...). *Mail Order Monsters* s'avère plus stratégique que dynamique, et cela pour un plaisir plus subtil !

**Chipwits.** Voyage à l'intérieur d'un robot. À la frontière de la programmation et du jeu, *Chipwits* est un logiciel original qui vous propose de

programmer vos propres robots. Vous testez par la suite leurs aptitudes en observant leur comportement dans les huit jeux d'aventure préexistants. Vous pouvez ainsi leur apprendre à regarder, explorer, manger et même danser ou chanter. Le jeu se présente sous forme de menus déroulants, le joystick jouant le rôle de la souris. Pour vous familiariser avec le logiciel vous pouvez suivre l'attitude de Greedy dans « Greedville » qui est la plus simple des aventures proposées. Ce robot glouton se déplace dans quatre tableaux en absorbant un maximum d'objets à l'aide du bras articulé ou du rayon laser. Tartes et cafés augmentent le niveau d'énergie tandis que disquettes et flacons d'huile sont comptabilisés en points. Le nombre de cycles, fixé pour tous les jeux, diminue à chaque opération sans possibilité de réapprovisionnement. Aucun « méchant » à l'affût du moindre faux pas, ici les rencontres ne peuvent être que bénéfiques. Après cette petite démonstration, plongeons dans les méandres du cerveau des Chipwits. Le langage de programmation est l'Ibol qui est à l'ordinateur ce que les hiéroglyphes sont à l'écriture. Chaque « puce » ou mini-instruction est représentée par deux idéogrammes placés dans deux cases superposées. Exemple : l'instruction « chercher les tartes » se tra-



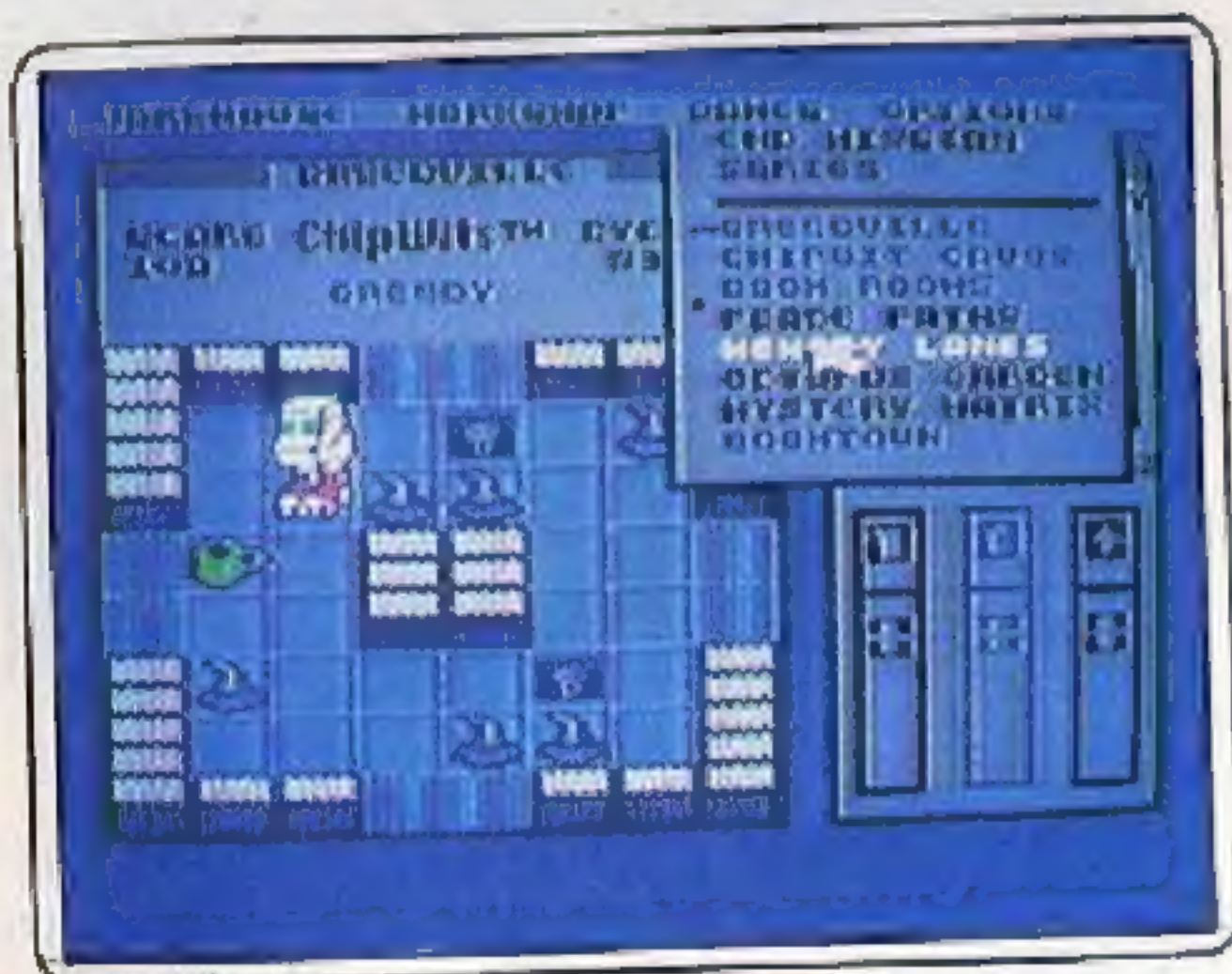
Chipwits

duit en Ibol par une tarte surmontée d'un œil. Pour certaines instructions, telles que « tuer » ou « ramasser », un seul idéogramme suffit. Expressif, non ? À partir des seize Chipwits de départ vous pouvez créer seize programmes originaux. Le programme qui détermine la personnalité de chaque Chipwit se divise en un tableau principal et neuf sous-tableaux. Chaque tableau est composé de quarante mini-instructions reliées entre elles et disposées suivant une matrice 8x5. À vous de jouer les Pygmalion pour faire de votre cyber une créature gloutonne, meurtrière ou mélomane. Neuf instructions d'actions primaires sont simples à utiliser dès le départ. Votre robot apprend entre autres à sentir, ramasser, bouger ou tuer et même à décider au hasard avec l'instruction « pile ou face ». Les choses se corsent si l'on s'attaque à la programmation avancée (la bien nommée) et aux mémoires de nos petits anges de silicium. Chaque robot possède trois mémoires dif-



## Tous les coups sont permis dans ce duel motorisé à la « Max »

férentes concernant respectivement les objets, les mouvements et les nombres. Chaque mémoire contient jusqu'à deux cent cinquante-six instructions qui permettront à Greedy (ou Carusoid) de se souvenir du parcours qu'il a effectué pour pénétrer dans une salle ou encore de comparer l'objet devant lequel il se trouve avec ceux qu'il a en stock. Ouf ! Votre créature est fin prête à subir l'épreuve du feu et à mettre son savoir en pratique. Selon ses caractéristiques, elle sera championne dans une aventure et néophyte dans une autre. Notre premier robot était gauche et maladroit en toutes circonstances. Les aventures sont réparties en quatre niveaux de difficultés. Il en existe deux de chaque. Le nombre de salles et de rencontres indésirables sont proportionnelles au degré de difficulté. Dans « Octopus garden » votre robot doit ramasser un maximum de disquettes réparties dans les bras de la pieuvre. Celle-ci occupe quarante-quatre salles réparties en huit zones et est parasitée par d'innombrables électro-crabs, ennemis jurés des robots. Chipwits est un bon logiciel d'apprentissage à la programmation. Ses qualités ludiques sont plus discutables. Une fois le robot pro-



Chipwits

grammé l'utilisateur doit se contenter du rôle d'observateur. Se familiariser avec le langage et les tableaux d'instructions demande patience et persévérance. D'autant que le manuel anglais, détaillé et pratique, n'a pas été traduit jusqu'à présent. Un logiciel sophistiqué et intéressant à déconseiller néanmoins aux joueurs.

### Grand Prix

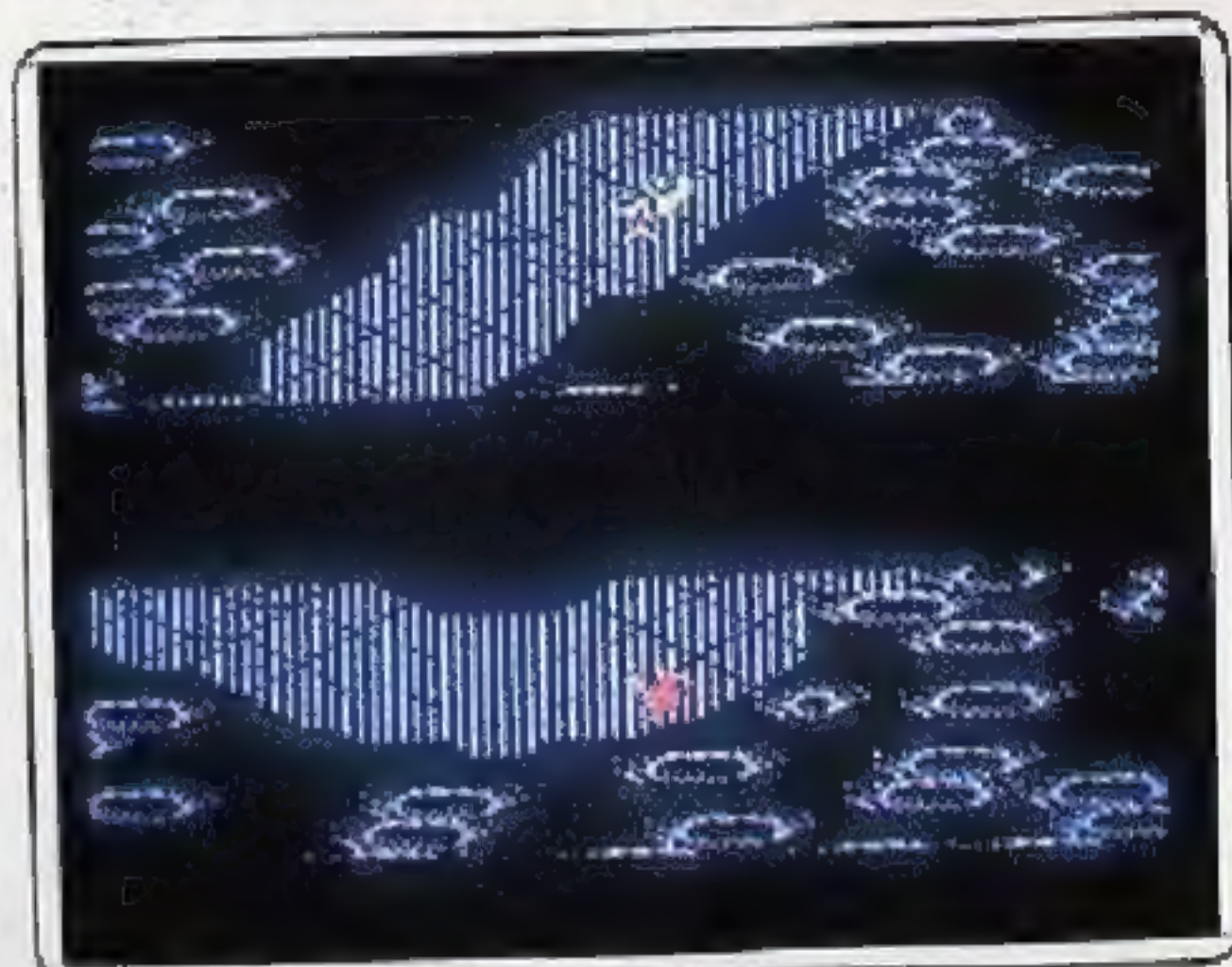
Qui n'a rêvé un jour d'être pilote de course ? Qui plus est vedette sur son propre circuit. Voici deux jeux pour modeler circuits, véhicules, conditions climatiques et paysages d'arrière-plan. Finis les normes, agréments et homologations restrictives, vous êtes maître du jeu.



Racing Destruction Set

**Racing Destruction Set.** Dément, démoniaque, furieux et sanglant le *Racing Destruction Set* décoiffe. Certainement le plus complet du genre. Il y en a pour tous les goûts, du grand prix prestigieux : Monaco, Monza ou Estoril, au challenge ultime à la « Mad Max ». Le principe de base ne varie pas : deux véhicules sont sur la case départ. Que le meilleur ou le plus rusé gagne. Le fair-play est de rigueur dans l'option « racing ». Si l'on choisit la phase « destruction », en revanche, tous les coups sont permis. Quelques chiffres : trois niveaux de difficulté, treize gravités différentes pour les Mercuriens, Saturniens ou Martiens selon la planète élue, quatre graphismes à la carte : track, motox, abstrait ou lunaire avec cratères à la clé, dix véhicules différents, cinquante circuits mémorisés. Sans aucune manipulation vous pouvez jouer dès le départ en sélectionnant un des circuits mémorisés. Une option de démonstration vous permet de visionner le terrain, tronçon par tronçon, tel un vrai « pro ». Si vous avez choisi l'ordinateur pour disputer ce duel motorisé, sachez qu'il est possible d'affronter un computer « novice », « expert » ou « pro ». L'écran est divisé en deux fenêtres horizontales, qui permettent de suivre sa progression ainsi que celle de l'adversaire. Le maniement du joystick demande doigté et délicatesse. Le pilotage

est un peu déroutant au début. La droite et la gauche sont celles du conducteur du véhicule alors que la piste est vue d'avion. Le bruitage, très réussi, souligne la moindre incartade en dehors des pistes balisées. Le véhicule rebondit, virevolte ou s'écrase avec fracas, en des triples saltos impressionnants. On s'en donne à cœur joie dans le premier niveau de difficulté. Les crashes sont sans conséquence sur le score final. Venons-en à l'option éditeur. Le circuit se construit tronçon par tronçon. Il est ainsi possible de combiner vingt tronçons différents : croisements, patte d'oie à droite, patte d'oie à gauche, ligne droite, dos d'âne plus ou moins escarpé (la hauteur est modulable), sauts, tournants verglacés ou boueux... La piste s'étend sur une matrice de huit sur huit tronçons. Tout cela se fait au joystick et est malheureusement assez



Racing Destruction Set

long. Surtout à la fin, lorsque l'ordinateur relève une à une les incompatibilités qu'il s'agit de corriger. C'est d'autant plus fastidieux que les circuits mémorisés sont très complets. Outre tous les circuits « grand prix », les plus





## A vos joysticks pour bricoler à l'infini des flips rebondissants.

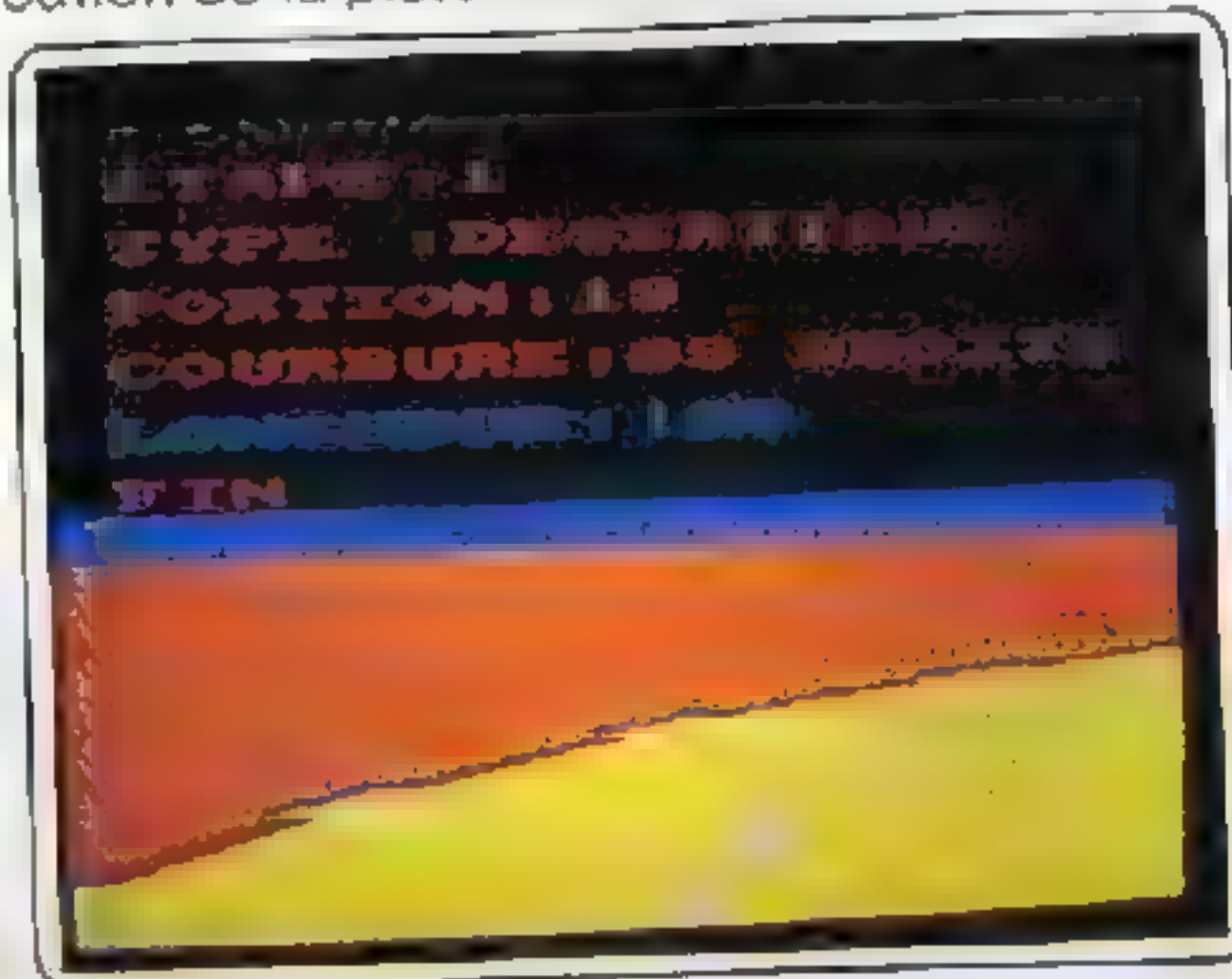
grandes pistes d'entraînement et douze pistes américaines principales, huit pistes fictives épuisent les possibilités de création. « Snake » s'enroule en des circonvolutions démoniaques. « Jumps » malmène le véhicule qui rebondit dans tous les sens.

Pour les véhicules le choix est nettement plus amusant. Au menu : dix engins des plus classiques, jeep, buggy, formule un ou motocross aux plus fantastiques tels la lunar-rover. Une fiche signalétique détaille les caractéristiques principales de chaque voiture. En jouant sur la qualité des pneus, la taille du réservoir, la carrosserie et le chargement d'armes on modifie l'adhérence sur la glace, la boue ou le bitume, le poids, la vitesse de pointe, les accélérations et la résistance aux chocs qui, eux, ne sont pas paramétrables directement. Un « break » doté de solides protections et d'un réservoir important ne battra pas des records du monde. En toute logique la vitesse est inversement proportionnelle au poids. Les bolides de formule un seront plus sensibles aux accrochages. Suivant vos priorités vous choisirez la « sting ray » pour la rapidité ou au contraire le véhicule lunaire pour son adhérence et sa résistance aux chocs. Il est primordial d'adapter son véhicule au circuit sélectionné. Prendre la « lunar-rover » pour disputer le circuit « killer » est par exemple sans intérêt. A la moindre bosse elle s'essouffle lorsqu'elle ne reste pas bête.

ment coincée par le plus petit dos-d'âne. L'aventure tourne court immédiatement. Il est en revanche intéressant d'observer et de comparer la tenue de route des deux modèles de motos. Ou d'observer les performances respectives de la buggy et de la motocross placées sur la ligne de départ du circuit de Daytona.

Les amateurs d'autos tamponneuses ou de courses meurtrières apprécieront la possibilité de déposer sur son passage mines sanglantes et flaques d'huile pour les dérapages incontrôlés. Le joystick permet de modifier la vitesse pour prendre son élan ou au contraire de ralentir afin d'amortir les bosses. La qualité du graphisme, des bruitages et la finesse des paramètres font de ce *Racing Destruction* le must de tous les Alain Prost ou Nicky Lauda en puissance.

**Rallye 2.** Plus modeste mais aussi plus simple. *Rallye deux* ne joue que sur la modification de la piste et de son environnement



Rallye 2

géographique ou météorologique. Le véhicule lui ne change pas. Ce logiciel s'inspire des jeux d'arcade classiques dans son principe de base. Au volant de votre bolide, vous disputez dix étapes successives contre « vous-même ».

Pour les gagner, il suffit d'éviter les autres voitures et de garder son cap sans quoi votre énergie décroît rapidement. La voiture réagit avec un certain décalage à vos changements de cap. Comme sur un bateau il faut donc anticiper les virages pour tenir la route. Un truc pour progresser sans mal jusqu'à la dixième étape : se placer en permanence sur le bas-côté droit de la route. Cela abîme la voiture et fait baisser le potentiel d'énergie. Mais on évite alors sans mal tous les concurrents en obtenant des bonus à chaque voiture doublée. C'est sans grand intérêt mais permet de gagner sans effort. Passons sur cette petite erreur de programmation. *Rallye 2* offre la possibilité d'éditer dix étapes, chacune étant composée de vingt portions. Sept types de pistes sont proposés : ensoleillé, désertique, brouillard, littoral, sur pont, nuit et enneigé. Le type est fixé une fois pour toutes par étape. Il n'est malheureusement pas possible de disputer une portion sur pont suivie d'une traversée dans le brouillard. C'est assez logique si l'on considère qu'il y a une unité de temps par étape. Les modifications portent donc essentiellement sur la longueur des tronçons de piste, de zéro à cent vingt, et sur leur courbure. La route peut être inclinée vers la droite ou vers la gauche selon un barème qui va de zéro à quatre-vingt-dix-neuf. Aux deux extrêmes des réalisations obtenues : une étape très sinueuse avec des virages secs et courts et une étape « troisième âge », courbure nulle et tronçons maximums. La sélection des différents paramètres se fait aisément et rapidement à l'aide du joystick. *Rallye 2* est simple, facilement manipulable mais offre peu de possibilités.

Un logiciel moyen de gamme comparé à *Racing Destruction Set*.

### Flips en kit

Ils revendiquent tous des qualités de souplesse et d'adaptation. Nous en avons sélectionné deux réellement paramétrables : *Pinball Construction Set* et *Macadam Bumper*. A vos joysticks et claviers pour combiner targettes, cibles, bumpers et ressorts multiples en un cocktail détonnant et... rebondissant.

**Macadam Bumper.** Adapter un flipper à la micro-informatique n'est pas une chose facile. Si ce célèbre jeu de café s'accom-

Macadam Bumper



BONUS



## Les maniaques de la difficulté peuvent s'en donner à cœur joie

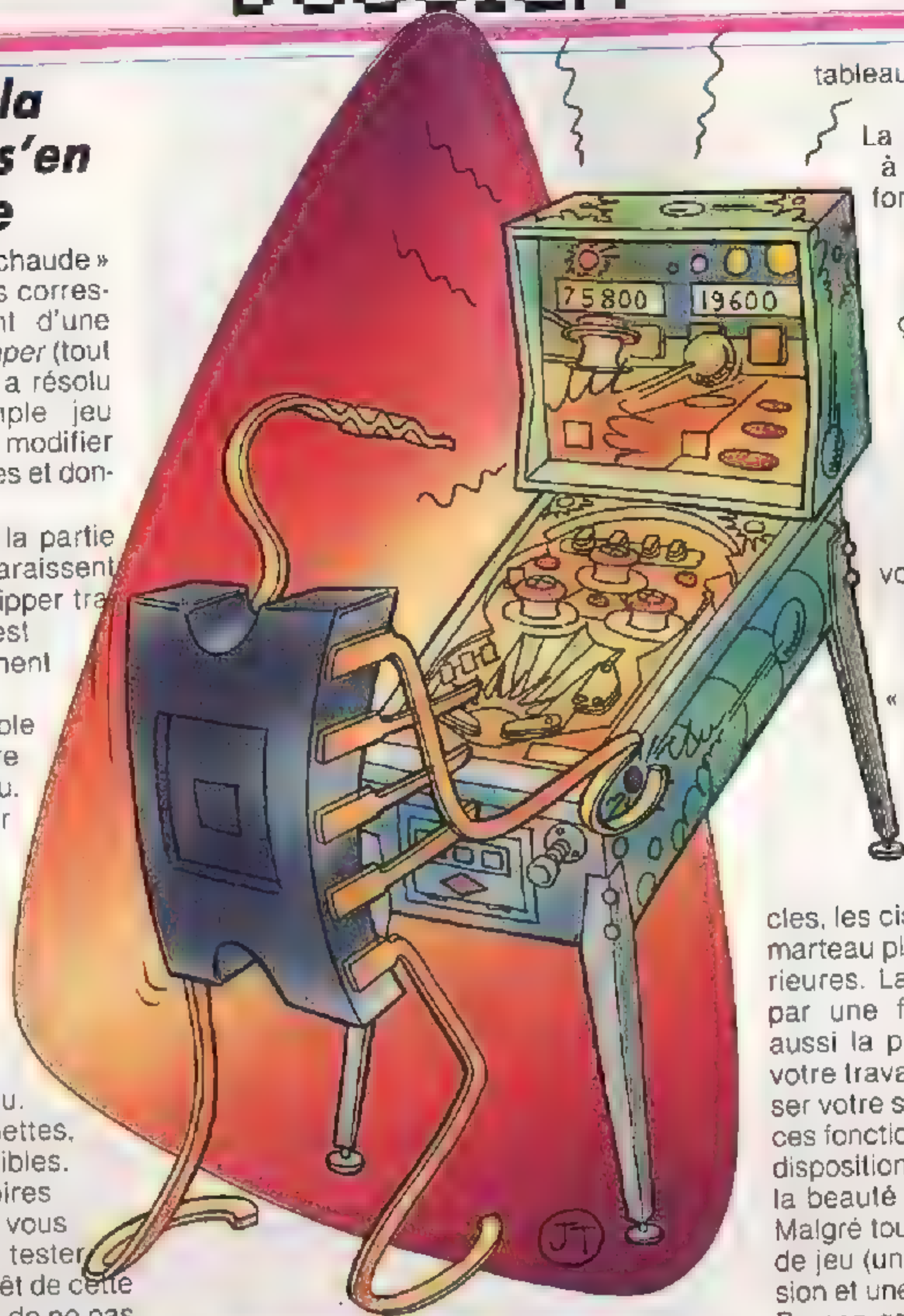
mode fort bien de l'ambiance « chaude » des salles de jeu, les programmes correspondants souffrent bien souvent d'une navrante platitude. *Macadam Bumper* (tout comme *Pinball Construction Set*) a résolu ce problème. Plus qu'un simple jeu d'arcade, ce flipper vous invite à modifier et reconstruire sans arrêt les formes et données de jeu.

Un tableau asymétrique occupe la partie droite de l'écran. A gauche, apparaissent les divers éléments de base du flipper traditionnel. Si la version de base est déjà fort intéressante, il est vraiment agréable de pouvoir, au fur et à mesure du jeu, adapter l'ensemble à vos goûts personnels. Première modification, la forme du tableau. La bordure du flipper et le couloir de lancement peuvent prendre, par le maniement du joystick, des asymétries plus qu'étonnantes. Prenez garde à ne pas créer de cuvettes ou recoins qui bloqueraient votre balle. Deuxième manœuvre, positionnez judicieusement les divers éléments de votre tableau. Une douzaine de bumpers, targettes, cibles ou flips sont ainsi disponibles. Pour imaginer alors les trajectoires farfelues de vos balles futures, vous pouvez, à chaque modification, tester la nouvelle composition. Si l'intérêt de cette composition est évident, il s'agit de ne pas encombrer outre mesure le tableau de jeu au risque d'enlever toute stratégie à la partie. Le dernier critère de redéfinition concerne votre balle. Si l'élasticité des bumpers est modulable, la vitesse de la balle reste de même à définir. La fonction « stroboscope » enrichira de même la partie en provoquant un clignotement de la balle plus ou moins accentué.

Du côté des scores et bonus, le nombre des points gagnés est réglable pour chaque targette ainsi que la sensibilité du tilt et le taux d'obtention de l'extraball.

Devant tant de modifications, il sera difficile au début de contrôler le maniement et le positionnement des divers éléments. Tout se passe au clavier. La lettre « D » efface le tableau. Puis il vous faut déplacer le curseur de sélection et taper, sur l'ordinateur, la touche qui correspond à la cible ou à la targette à placer.

Si vous désirez contrôler, la partie à l'aide du clavier, vous avez la possibilité de choisir vos propres touches opérationnelles (les gauchers apprécieront...). Vos compositions seront finalement stockées sur cassettes et feront de *Macadam Bumper* un flipper dont on ne se lasse jamais ! Ce programme, disponible en version *Oric*, *Spectrum* et *Amstrad*, offre davantage de possibilités pour la dernière machine précitée.



Pinball Construction Set

**Pinball Construction Set.** Créé en 1983, ce programme reste encore aujourd'hui un best du genre. Tout comme *Macadam Bumper*, ce flipper redéfinissable offre une kyrielle de possibilités de jeu. Plus qu'un simple jeu d'arcade, il laisse à son acquéreur la possibilité de toujours innover et associe l'action, la recherche et la création. Le tableau principal fait apparaître un écran partagé en deux fenêtres. Sur la gauche, le flipper, à proprement parler, est encore vierge de tous éléments. Ces derniers sont représentés sur la droite : on y remarque les bumpers, les fiches diverses, les targettes et flips classiques. A l'extrême droite du

tableau, treize symboles constituent le menu général de création. La première manœuvre consiste à définir le cadre du flipper, sa forme et sa symétrie. Une quinzaine de points d'angle mobiles permettent de modifier la structure du tableau de façon multiple. Forme classique, allongée, étoilée ou cloisonnée, le programme laisse au créateur le soin de personnaliser son jeu de façon

attrayante. La couleur est de même au rendez-vous : un bon coup de pinceau et voilà votre tableau rose, vert, jaune... Les maniaques de la difficulté peuvent aussi rendre le cadre invisible... Il faut maintenant « remplir » votre flipper. La mise en place des différents éléments s'exécute selon les manœuvres d'un programme classique de création graphique. Le curseur dessine les segments, « boîtes » ou cer-

cles, les ciseaux corrigent vos erreurs et le marteau place les repères des figures intérieures. La disposition des flips est gérée par une fonction indépendante. Notons aussi la présence d'une loupe qui affine votre travail et permet notamment d'apposer votre signature à l'écran ! La qualité de ces fonctions graphiques autorise toutes les dispositions, tant au niveau du jeu que pour la beauté finale de l'ensemble.

Malgré tout cela, la taille réduite du tableau de jeu (un demi écran) réclame une précision et une « finesse » de tracé exemplaires. Prenez garde de ne pas encombrer outre mesure votre flipper ou de provoquer des voies sans issues dans lesquelles votre balle se bloquerait.

Vous voici fin prêt à mettre en jeu votre première boule. L'option « World » gère les quatre critères suivants : rapidité de la balle, élasticité des rebonds, force de pesanteur et force de renvoi des bumpers. Ces paramètres vous procurent, à leur niveau moyen, un jeu classique. Réduisez la pesanteur et augmentez l'élasticité : votre balle devient folle, rebondit à une vitesse prodigieuse pour ensuite « planer » littéralement lors de sa descente vers les flips... Le jeu atteint, par ces diverses modifications, les sommets de l'humour et de la difficulté ! En ce qui concerne les scores et bonus, les conditions d'obtention des points sont également redéfinissables. Six centrales sont à votre disposition. A vous de relier chacune d'elles à l'élément voulu après avoir fixé le taux de bonus qui lui est accordé. Sept timbres musicaux donnent au jeu un univers sonore attrayant. Toutes ces modifications sont représentées, à l'écran, par un véritable schéma de câblage électrique. Vous déplacez les fils, débranchez telle ou telle centrale pour la reconnecter ailleurs et y brancher le timbre voulu.

Il arrivera bien un moment où vous serez ▶



# DOSSIER

## Un zeste de chausse-trappes saupoudrez de pièges et consommez

enfin satisfait de votre travail. La sauvegarde sur disquette, accessible au menu général, vous permettra alors de stocker en mémoire toutes vos créations. *Pinball Construction Set* répond à tous les critères d'un bon flipper. Si la composition du tableau est relativement complexe, le maniement des diverses fonctions reste d'une précision agréable. L'animation graphique du jeu est excellente tant au niveau du mouvement que de la nervosité des flips. Bref, un flipper dont on ne se lassera pas de sitôt !

### Paramètres, en option

Certains jeux d'action offrent la possibilité de créer ses propres salles. A la différence des logiciels précédents, largement paramétrables, l'option « éditeur » se limite ici à quelques éléments. La reconfiguration n'est qu'un accessoire au jeu principal, mais n'en demeure pas moins un « plus » pour le joueur imaginaire. La liste n'est pas exhaustive.

**Lode Runner.** L'empire Bungeling écrase le peuple de dîmes, gabelles et taxes diverses. *Lode Runner*, Robin des bois galactique, s'est donné pour mission la reconquête du butin. Est-il encore besoin de présenter ce petit coureur de fond ? Inlassablement à la recherche des coffrets d'or, poursuivi sans répit par les gardes de l'empire, *Lode Runner* parcourt sans trêve échelles et cordes raides. Grâce à son pistolet laser il peut neutraliser momentanément ses adversaires en creusant des pièges espions. Creuser lui permet aussi parfois d'accéder à un coffret bien protégé ou d'échapper de justesse aux gardes.

Les trous se referment d'eux-mêmes peu de temps après. Ces aventures, presque, le sont sans fin. Enfin, le jeu compte plus de quarante salles sans compter vos propres réalisations. Chaque

tableau a son truc pour passer à l'épreuve suivante. La somme de ces « coups de pouce » a été réunie dans le « championship lode runner hint book ». Simple mais amusant, *Lode Runner* a entraîné des milliers de passionnés dans son sillage. La possibilité de créer ses propres salles n'a pas été étrangère à ce succès. Cette création se fait au clavier à partir des huit éléments de base : trappes, portes, échelles, sol meuble (que l'on peut creuser), sol dur (inattaquable), corde raide, coffrets précieux et blancs. Combinables à l'infini pour générer les salles les plus complexes. Une deuxième version de *Lode Runner* a d'ailleurs été réalisée à partir des créations de dix champions. Ce « championship » *Lode Runner* ne comporte aucune option création. Le graphisme est identique. L'éditeur a trouvé le filon, ou comment rentabi-

liser son logiciel à moindres frais et à moindres risques. Seul intérêt de cette version : sa difficulté qui n'amusera que les mordus du genre. De plus le graphisme accuse un sacré coup de vieux par rapport aux nouveautés 85.

**Lode Runner Rescue.** La troisième version est, elle, beaucoup plus intéressante. En fait elle s'éloigne singulièrement des deux autres. Le graphisme, entièrement nouveau, est en relief. Pour la petite histoire, le héros a finalement succombé aux pièges des gardes Bungeling. Sa fille, Alexandra, n'écoulant que son courage part à sa recherche à travers un labyrinthe comprenant plus de quarante salles. Infatigable moissonneuse, elle récolte le maximum de clés sur son passage. Clés qui ouvriront finalement les portes de la geôle de *Lode Runner*. Pour cela elle dispose de quatre vies. Plus agile que son père, elle peut nager et sauter par-dessus les gardes. Petites innovations : les champignons et le chat magique. Une vie supplémentaire vous est accordée si vous réussissez à attraper cet insaisissable animal. A chaque fois qu'Alexandra mange un champignon elle grandit miraculeusement. Elle peut alors enjamber deux cubes et sauter du haut de trois cubes sans dommages.

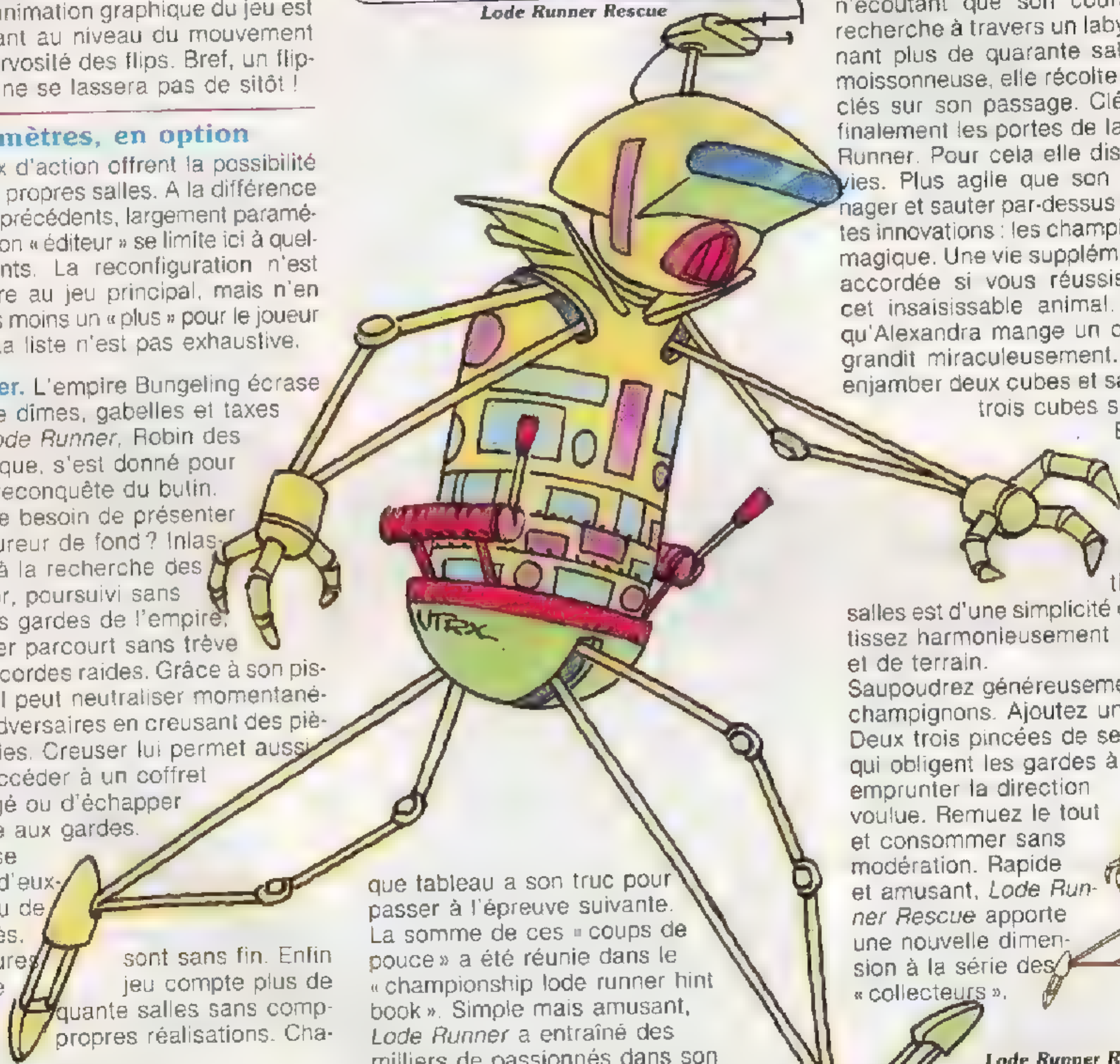
En cas de pépin n'hésitez pas à plonger, les gardes ne savent pas nager. La création de nouvelles

salles est d'une simplicité enfantine. Répartissez harmonieusement les carrés d'eau et de terrain.

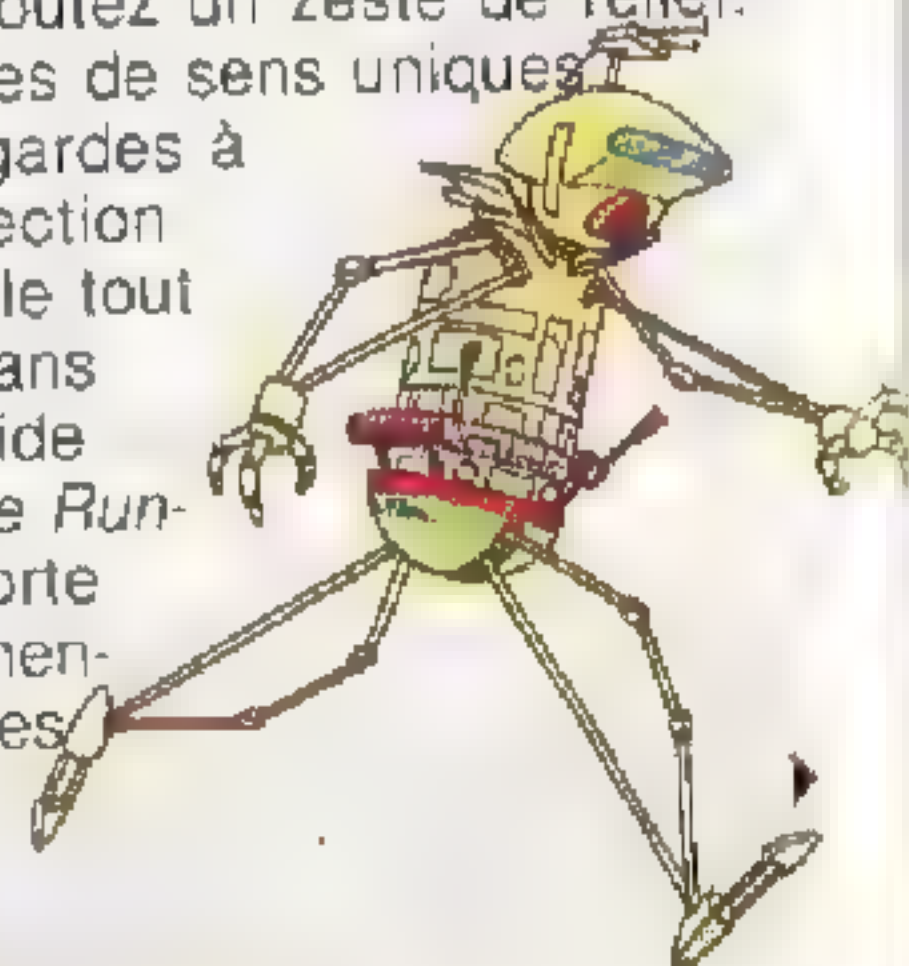
Saupoudrez généreusement de clés et de champignons. Ajoutez un zeste de relief. Deux trois pincées de sens uniques qui obligent les gardes à emprunter la direction voulue. Remuez le tout et consommez sans modération. Rapide et amusant, *Lode Runner Rescue* apporte une nouvelle dimension à la série des « collecteurs ».



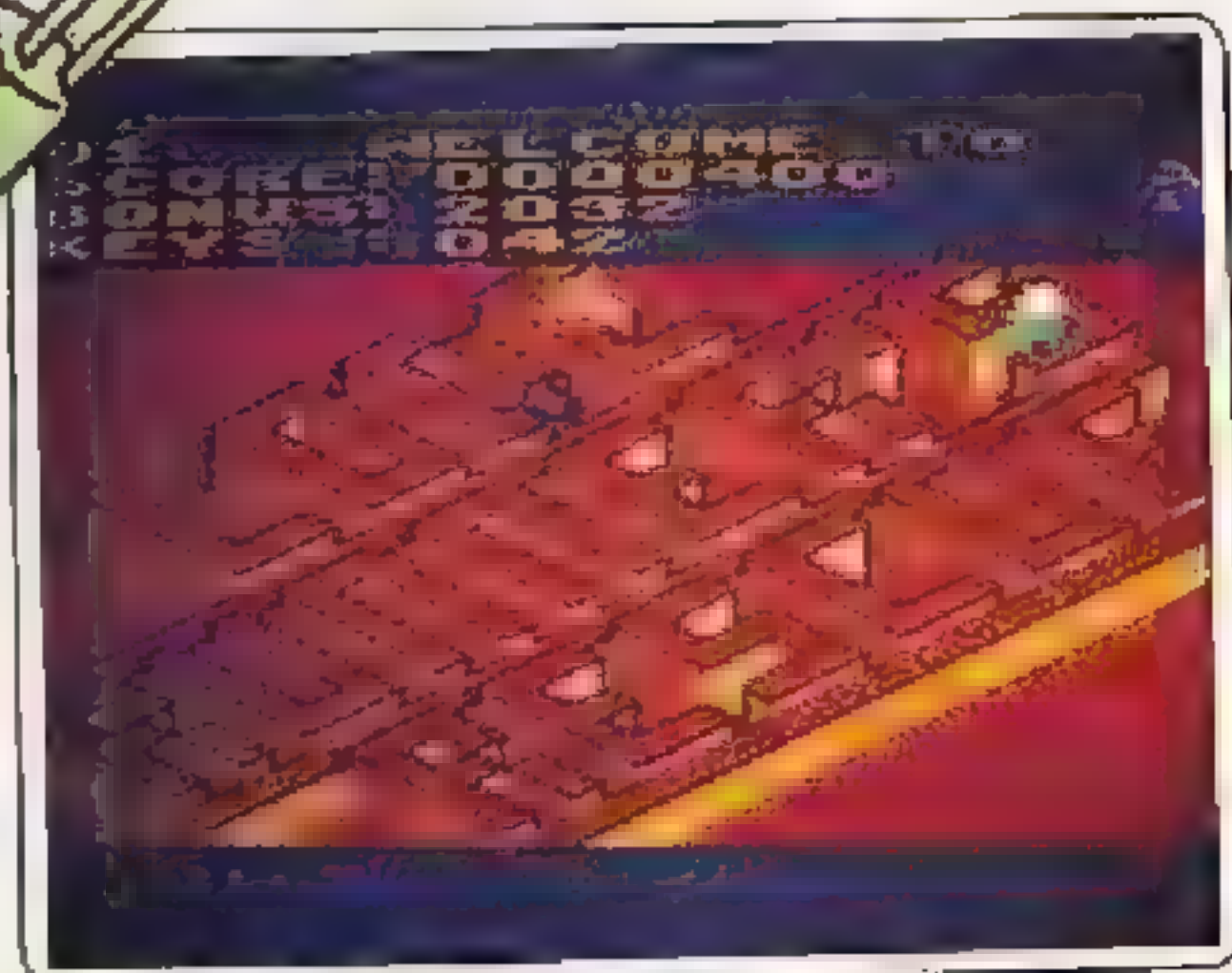
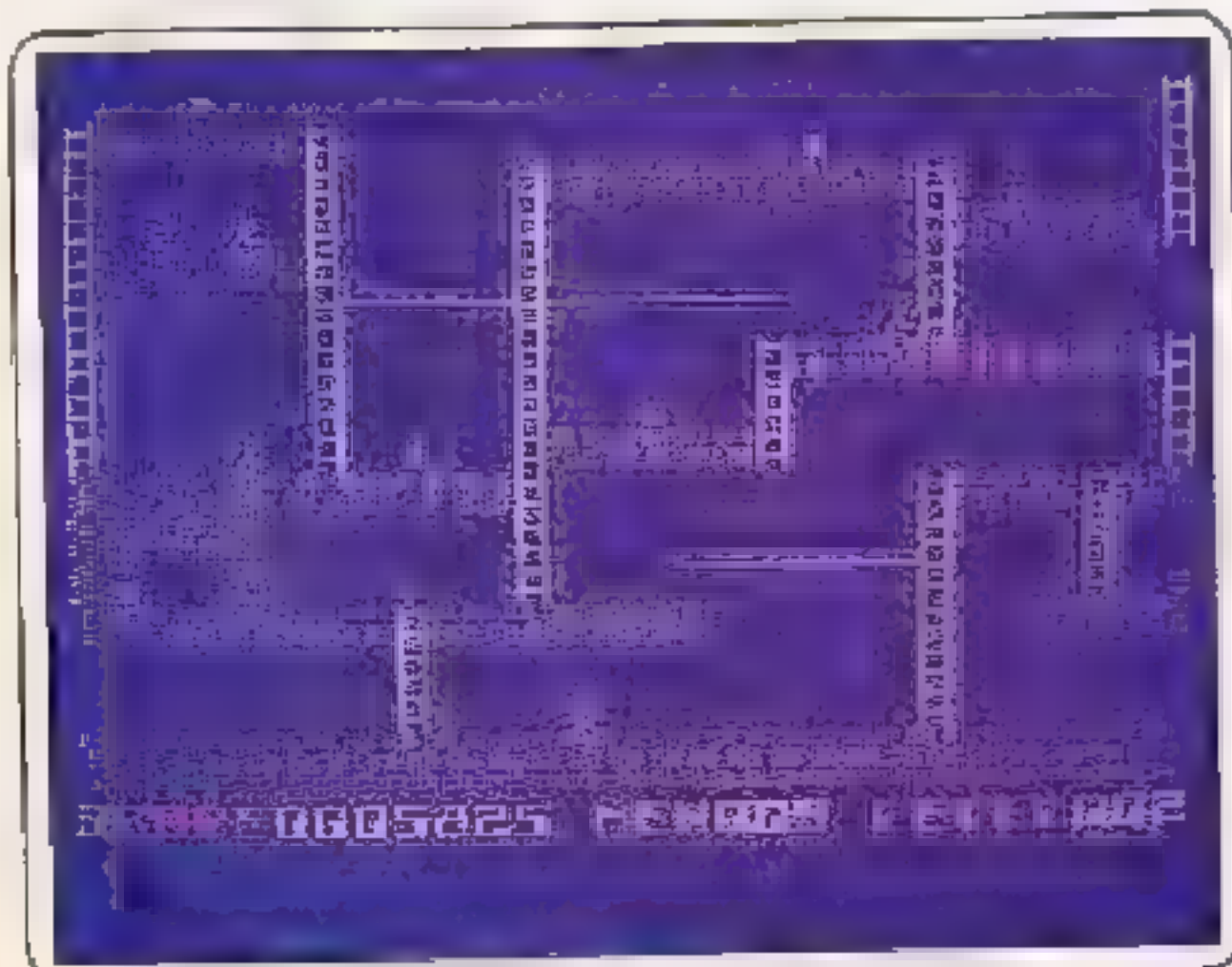
Lode Runner Rescue



Lode Runner



Lode Runner Rescue





# DOSSIER

## Modifiez, compliquez vos logiciels à l'envie : pour varier les plaisirs

**Androides.** Copie conforme de *Lode Runner*. Le succès attire toujours les imitations. Poursuivi par les méchants robots vous cherchez à récolter un maximum de colis répartis sur dix tableaux. Rien de bien nouveau. Le graphisme est moins bon que celui de *Lode Runner* mais correct pour les Thomson. L'animation est identique. L'option éditeur est simple d'utilisation. Colis, cordes, briques et échelles s'agent à l'envie. Que dire de plus ? *Androides* = *Lode Runner* sur Thomson.

**Fox.** Le petit hélicoptère affamé de champignons géants se débat à travers les murs de lianes d'une jungle envahissante. Les araignées venimeuses, les fleurs rouges

carnivores et les tirs de barrages guettent la moindre inattention. Vous disposez de cinq vies et de six munitions à chaque fois. Celles-ci peuvent vous servir aussi bien à anéantir les araignées qu'à frayer votre chemin à travers la forêt. Rigolo et bougrement difficile, *Fox* est un bon jeu d'action classique. Pour varier les plaisirs, une fois les seize salles parcourues en long et en large, vous pouvez jongler avec les lianes, tirs de barrages, hélicoptères ennemis, araignées et champignons. La fréquence de tir peut prendre une valeur comprise entre 1 et 500. Le stock de murs de lianes et de fleurs rouges est illimité. La création est facile et rapide. Un logiciel recommandé aux fanas du joystick.

**Lombrix.** Dans ce logiciel, vous incarnez un sympathique lombric, doté d'un appétit dévorant. Guidez-le pour lui faire engloutir toutes les pastilles du labyrinthe, et cela sans jamais le faire rencontrer son corps

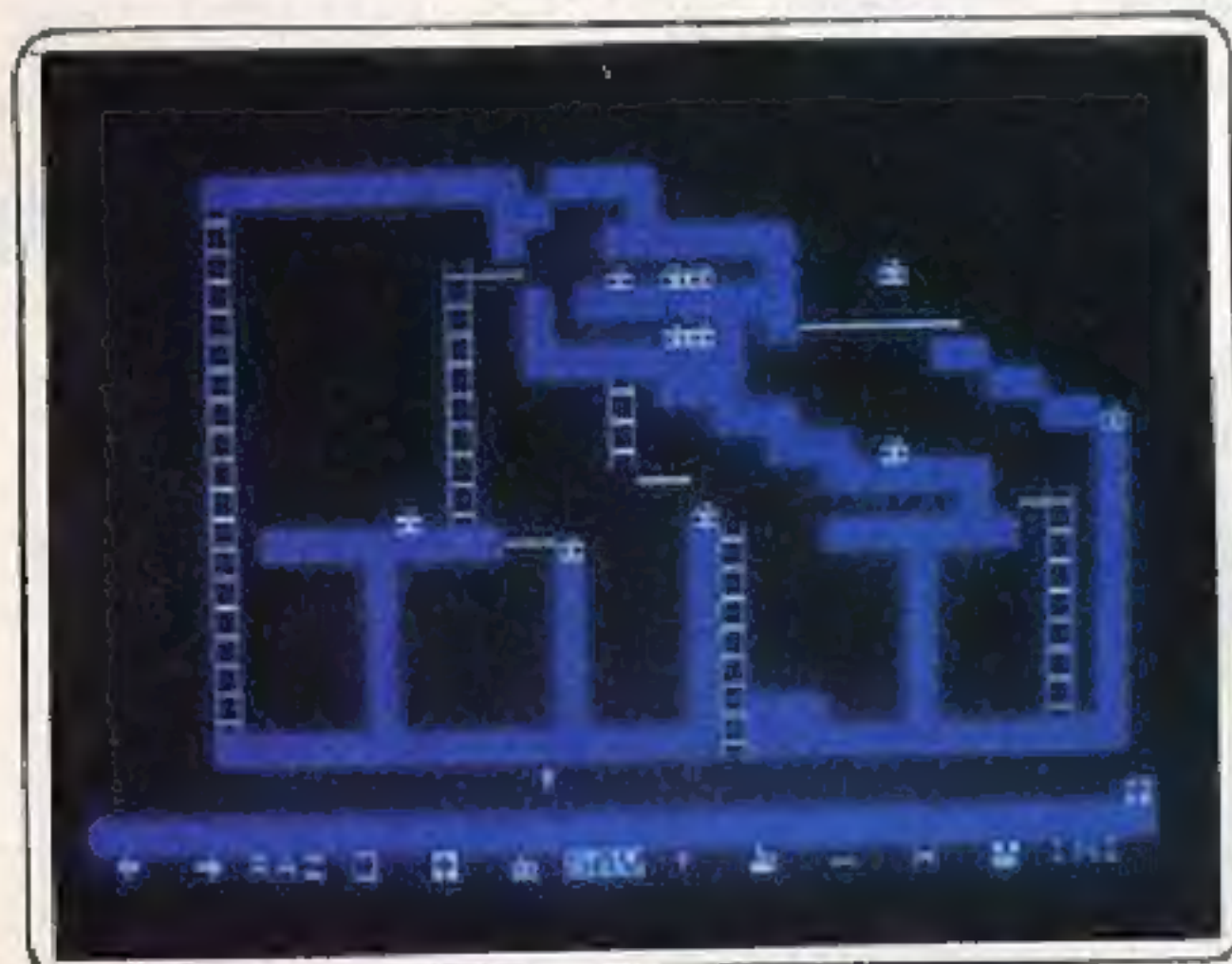
de plus en plus long. Pour compliquer le tout, vous ne disposez que d'un temps limité. Votre parcours comporte un total de trente-six tableaux différents. Mais il est possible de redéfinir chacun d'eux grâce au programme éditeur fourni sur l'autre face de la cassette. Contrôlez le déplacement du curseur à l'aide des touches-flèches. Puis remplissez l'écran vide à l'aide de symboles graphiques prédéfinis, représentant les murs, les obstacles, la nourriture et les pilules de ralentissement. Il est ensuite possible de modifier la couleur des différents éléments de l'écran. Une fois votre composition terminée, il ne vous reste plus qu'à indiquer au programme la valeur de chaque pastille (qui conditionne l'allongement du ver), puis essayer et sauvegarder par la suite. Un jeu simple mais amusant.

Olivier Hautefeuille,  
Jacques Harbon,  
Nathalie Meistermann

Androides

Fox

Lombrix



## 15 LOGICIELS DE CONSTRUCTIONS SETS AU TILTOSCOPE

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	TYPE	SOPHISTICATION	MANIABILITÉ	RÉSULTAT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	INTÉRÊT
ANDROIDES	Infogrames	MO5, TO7, TO70	K7	Jeu d'échelle	**	*****	**	**	**	**	***
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	C 64	Disquette	Jeu de rôle	*****	*****	*****	*****	**	***	*****
ADVENTURE WRITER	Codewriter	C 64, Atari 800	Disquette	Aventure	*****	***	*****	—	—	—	****
CHIPWITS	Epyx	C 64	Disquette	Programmation de robots	*****	**	**	***	***	***	*****
FOX	Cadre	TO7, TO70, MO5	K7	Action	***	*****	**	***	***	***	***
LODE RUNNER	Broderbund	Atari, MSX	Disquette	Jeu d'échelle	**	*****	**	**	**	**	***
LODE RUNNER RESCUE	Synapse	Atari, C 64	Disquette	Action	***	*****	*****	*****	*****	***	*****
LOMBRIX	Ere Informatique	Spectrum	K7	Action	***	*****	***	***	**	***	***
MACADAM BUMPER	Ere Informatique	C 64	Disquette	Flipper redéfinissable	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
MAIL ORDER MONSTERS	Ariolasoft	C 64	Cassette	Arcade (créat. de pers.)	***	*****	*****	***	***	***	*****
PINBALL CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	C 64	Disquette	Flipper redéfinissable	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
THE QUILL, PATCH, THE ILLUSTRATOR	Gilsoft	Spectrum	K7	Aventure	*****	*****	*****	*****	—	*****	*****
RACING DESTRUCTION SET	Electronic Arts	C 64	K7 et Disquette	Rallye automobile	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
RALLYE 2	Loriciels	Amstrad	K7	Rallye automobile	***	*****	***	*****	***	***	***
WIZARD	Ariolasoft	C 64	Disquette	Arcade (créat. de tabl.)	*****	*****	*****	*****	*****	***	*****



# GREENSOFT : DES JEUX ET DU SOFT A PRIX CLUB

**R**egardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue Green Soft, le spécialiste de la vente par correspondance de logiciels de jeux et professionnels.

Quelques avantages du Club Green Soft : des tarifs préférentiels (- 10 % sur tous les logiciels), des promotions pouvant atteindre - 20 et - 30 %, des cadeaux de bienvenue et bien d'autres que vous pouvez découvrir en écrivant ou en téléphonant au Club.

En échange de ces avantages, vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an.

Pour profiter dès à présent des avantages du Club, joignez à votre commande le bulletin d'adhésion ci-dessous.

Vous pouvez aussi commander sans adhérer au Club, mais vous ne bénéficiez pas de ses avantages.

Pour commander, indiquez-nous vos nom, prénom, adresse et téléphone ainsi que les titres désirés, leur référence, leur prix (auxquels vous déduirez 10 % si vous adhérez au Club), et joignez votre règlement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre, libellé à l'ordre de GreenSoft (participation aux frais d'envoi 20 F).

## ADRESSES BOUTIQUES :

Nice : 1 rue de la Buffa - 06000 Nice

Tél. : 93.87.45.72

Annecy : 4, av. Jean Jaurès - 74000 Annecy

Tél. : 50.51.69.13

Lyon : 32, rue Sala - 69002 Lyon

Tél. : 78.42.36.80

Monaco : 21, rue Psse Caroline - MC 98000 Monaco

Tél. : 93.25.62.06



GreenSoft

BP 143

MC 98003 MONACO Cedex

Tél. 93.30.34.59

## LES NOUVEAUTES



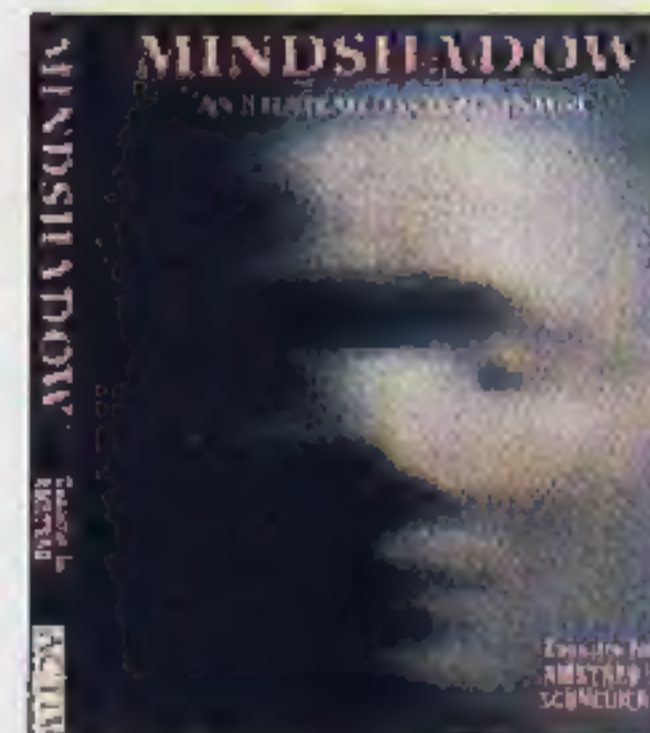
### SCARABEUS

Retrouvez la fabuleuse émeraude du Pharaon dans les profondeurs de sa tombe.



### CHOP SUEY

Serez-vous le maître du Kung-Fu ?



### MINDSHADOW

Que faites vous ? Où allez vous ? Mais, au fait, qui êtes-vous ?

		APOLLE IIc IIc	ATARI 400/800	COMMODORE 64	ORIC 1/2/4/8/16	THOMSON TD 7	SINCLAIR SPECTRUM	MSX	AMSTRAD	TD-8	MOS			
		○	◻	○	◻	○	◻	◻	◻	○	◻			
N°	TITRE	PRIX EN FRANCS												
JEUX D'ARCADE														
		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	Y	V	W
001	ROCKY HORROR SHOW	CR1			130	180			130		130			
002	BALLBLAZER	ACTIVISION	140	160										
003	BEACH HEAD	ACCESS			220	130	150		130		140	200		
004	THE WAY OF THE EXPLODING FIST	MELBOURNE				120	180		110		120			
005	SPY VS SPY	BEYOND		130		110	180		110		130			
006	GHOST CHASER	ADVANTAGE		160		150								
007	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	OCEAN				150	150		110					
008	SKYFOX	EOA	200			140	180							
009	KARATEKA	BRODERBUND	300		300	140	300							
010	RAID OVER MOSCOW	ACCESS				120	150		90					
011	REALM OF IMPOSSIBILITY	EOA		140		140	190							
012	AIRWOLF	ELITE		180		180			90		110	140		
013	FIGHTER PILOT	DIGITAL				130	200		110		190	140		
014	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX				120	180		120					
015	BEACH HEAD II	ACCESS				150	180							
016	CHOP SUEY	ENGLISH		100	150									
017	KARATE	INFOGRAMES						200					200	200
018	SPY VS SPY II	BEYOND				120	180							
019	DANGEREUSEMENT VOTRE	EUREKA				150	200	150		150		150	200	
020	RESCUE ON FRACALUS	ACTIVISION		140	170	130	170							
021	THE CASTLE OF Dr CREEP	BRODERBUND				140								
022	THE DAMBUSTERS	SYDNEY				160	180		120					
023	CAPTAIN GOODNIGHT	BRODERBUND	300											
024	SCARABEUS	EOA				130	180							
JEUX D'ADVENTURE														
		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	Y	V	W
025	LE CRIME DU PARKING	FROGGY	200											
026	ROBIN OF SHERWOOD	ADVENTURE INTL.				120			120		120			
027	DRAGON WORLD	TELARIUM	340				200							
028	LE MUR DE BERLIN	FROGGY	200											
029	MANDRAGORE	INFOGRAMES	340			330	300		250		250	250	300	250
030	THE LORDS OF MIDNIGHT	BEYOND				110			120		120	180		
031	MIND SHADOW	ACTIVISION					230				120			
032	DOSSIER «Q»	COBRA SOFT										160		
033	MEME LES POMMES DE TERRE ONT DES YEUX	FROGGY	200											
034	HACKER	ACTIVISION	330		180	120	180		120		120			
035	SORCERY	AROLA				110				120	120			
036	KING'S QUEST II	SIERRA	550											
JEUX DE SIMULATION														
		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	Y	V	W
037	WINTER GAMES	EPYX				140	210							
038	JUMP JET	ANIRGO				140	200			130	140	200		
039	HARRIER ATTACK	AMSOFT				180					100	140		
040	RACING DESTRUCTION SET	EOA				180	210							
041	ON COURT TENNIS	ACTIVISION				130								
042	SLAP SHOT	ANIRGO				110	170			110	110	170		
043	TENNIS	JRD	350											
044	F-16 STRIKE EAGLE	MICROPROSE		200		200	200							
045	SUMMER GAMES II	EPYX	330			140	250							
046	WORLD CHAMPIONSHIP BOXING	ACTIVISION				120								
047	FRANK BRUNO'S BOXING	ELITE				140	150		110		130	180		
JEUX DE STRATEGIE														
		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	Y	V	W
048	THEATRE EUROPE	PSS		140		140								
049	KNIGH OF DESERT	SSI	500		500									
050	PRESIDENT ELECT	SSI	500											
051	NATO COMMANDER	MICROPROSE		150		150	180							
052	BATTLE FOR MIDWAY	PSS				140			140					
UTILITAIRES ET CONSOMMABLES														
		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	Y	V	W
053	PRINT SHOP	BRODERBUND	470		300		470							
054	DISQUETTES 5 1/4 NOIR (3FDD) PAR 10	FLUJ	100		100		100							
055	MUSIC CONSTRUCTION SET	EOA					210							
056	BOITE DE RANGEMENT 5 1/4 DE 50 P.		250		250		250							
057	BOITE DE RANGEMENT 5 1/4 DE 100 P.		440		440		440							
058	MOUSE DESK	VERSION SOFT	300											

## BULLETIN D'ADHESION AU CLUB

à renvoyer à GreenSoft BP 143 - MC 98003 Monaco Cedex.

Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement la «Sélection du trimestre», adaptée à mon ordinateur ou ma console. J'ai bien noté que mon adhésion n'est valable que si elle est accompagnée d'une commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.

A remplir en caractère d'imprimerie.

Date

Nom

Prénom

Né le

Adresse

Code postal

Ville ou localité

Marque et type de l'ordinateur ou de la console

Titre(s) et référence(s) choisi(s)

Pour les mineurs signature des parents. Attention, une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art.150 et suivants du Code Pénal).

SIGNATURE OBLIGATOIRE

précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé»



# CHER TILT

## INCONDITIONNEL

Je suis un incondicional de l'Amstrad CPC 464 et j'aimerais savoir si l'adaptation de Mandragore sur Amstrad est celle de la première ou de la seconde version de ce jeu. Ensuite, j'aimerais savoir si The Dambusters pour C 64 va être adapté sur CPC 464? (Il semble qu'il y ait deux versions, une de Sierra et l'autre d'US Gold? Si cela s'avérerait exact et si l'une des deux versions était adaptée j'aimerais savoir laquelle?)

**Un anonyme**

Actuellement tous les Mandragore vendus sont des « deuxième version », c'est-à-dire avec une mise en œuvre plus facile et un confort d'utilisation accru. Mais il s'agit du même jeu, de la même énigme. L'équipe est en train de peaufiner Mandragore II, qui proposera une nouvelle aventure.

## CONSOLE ET MICRO

Est-il vrai qu'il est impossible de jouer avec les cartouches Atari 2600 sur l'Atari 800 XL, sinon quelle est la différence entre une cartouche 2600 et une cartouche 800 XL? Merci.

**Thierry Millod,**  
41500 Orléans

La console de jeu Atari 2600 (ou « VCS ») n'est pas compatible avec la gamme des ordinateurs Atari (600 et 800 XL, 130 XE). De toute manière, les cartouches ne sont pas au même format. Toute erreur de manipulation est donc impossible.

## L'EMBARRAS DU CHOIX

Je voudrais m'acheter un ordinateur à moins de 3000 F mais je ne sais lequel choisir? Que me conseilles-tu? J'aimerais également savoir quelle est la différence entre un clavier « Azerty » et un clavier « Qwerty »? Quel est le mieux? Longue vie à Tilt.

**Laurent Bordas,**  
59800 Lille

Le choix est vaste! Chaque ordinateur a ses qualités et ses défauts. Parmi les moins chers, on citera l'Atmos, à tout juste 1000 francs, parfait pour débiter la programmation et qui possède une ludothèque honnête. Le Spectrum est également intéressant, avec un très grand nombre de logiciels. En ajoutant quelques centaines de francs, on peut hésiter entre l'Amstrad, le Commodore — dont la ludothèque est inégalée en nombre et en qualité — et les M.S.X., dont les prix ont

beaucoup baissé au cours de ces derniers mois.

Le clavier « Azerty » est le clavier français, le « Qwerty » le clavier anglais. Ces noms viennent de l'ordre des premières lettres sur les touches des claviers.

## DISPONIBILITÉ

Je voudrais savoir si The Rocky Horror Picture Show, Rally II et Beach Head sont disponibles pour Oric/Atmos. Merci d'avance.

**Julien Van Loo,**  
28330 Authon du Perche

Non, ces jeux ne sont pas disponibles sur l'Oric/Atmos.

## ET LES JAQUETTES?

Je me demande bien pour quelle raison tu ne mets plus de jaquettes? Je pense que cela est une bonne idée pour « habiller » ses cassettes. Je suppose que beaucoup de Tiltmen sont de mon avis. Tilt est un très bon magazine et je lui souhaite longue vie.

**Un anonyme**

Nous n'avons pas décidé de supprimer les jaquettes de gaieté de cœur. Mais nous avons tant d'informations à transmettre, que nous nous efforçons de remplir au maximum les pages de Tilt, d'où le sacrifice des quatre pages utilisées par les jaquettes.

## STANDARD

J'aimerais savoir si Ultima I, II et III sortiront sur le nouveau Thomson: TO 9. Est-ce que la prise Péritel est obligatoire pour le TO 7/70? Je possède un téléviseur avec seulement la prise antenne. Est-ce que je pourrai brancher le ZX Spectrum dessus? Merci d'avance.

**Rémi Yerma,**  
31300 Toulouse

La série des « Ultima » n'est pas adaptée sur le TO 9. Le TO 7/70 possède uniquement une prise Péritel. Le ZX Spectrum peut se brancher sur la prise antenne du téléviseur. Mais il doit bien entendu être au même standard que celui du téléviseur (PAL ou SECAM).

## CARTOUCHE US

Tout d'abord bravo pour ta nouvelle présentation.

Je voudrais surtout te demander si des cassettes Colévision importées directement des U.S.A. sont compatibles avec une console CBS achetée en France.

**William Gachignard,**  
77350 Le Mée-sur-Seine

Oui, les cartouches achetées aux États-Unis fonctionnent sur les consoles achetées en France.

## ENTHOUSIASME

Longue vie à Tilt! Fidèle lecteur depuis le numéro 6, je dois avouer que mon enthousiasme va croissant au fil des mois... Et toutes mes félicitations pour votre remarquable article sur Sorcery (Tilt n° 25) qui est vraiment un logiciel qui mérite toute notre attention tant par les graphismes, la musique, les bruitages que par son action rapide...

## NON MAIS!

Je suis un nouvel abonné à Tilt depuis quelques mois et je n'ai jamais eu un seul reproche à faire à cet excellent journal, jamais... jusqu'au moment où j'ai lu dans le numéro de novembre 85 une chose qui m'a fait bondir au plafond.

Dans votre article « Micro star » vous avez fait une erreur que je qualifie de honteuse! et je pèse mes mots: vous avez mis 5 étoiles pour la ludothèque du C 64, et 6 pour celle de l'Amstrad. Je connais moi des gens aux États-Unis possédant plus de 10 000 programmes sur C 64, oui j'ai bien dit 10 000. Et en France, certains dépassent les 2 000. Ce sont bien entendu des pirates mais c'est bien chez eux que l'on voit vraiment la dimension et l'extraordinaire machine qu'est notre C 64, vieux lion aux dents longues mais qui rugit encore très haut et très fort... et vive Commodore.

NB: J'espère que vous aurez une explication. Et longue vie à Tilt.

**Cédric Fortin,**  
Sèvres

Mea culpa... Nul n'est parfait. C'est vrai que la ludothèque du Commodore 64 est plus complète que celle de l'Amstrad, même si le chiffre de 10 000 paraît bien exagéré.

## CRÉATION FRANÇAISE

Tu es toujours « the best » des revues d'informatique mais voici mes questions?

Est-ce que tous les logiciels et périphériques du C 64 sont compatibles avec le C 128?

Pourquoi beaucoup d'éditeurs français négligent-ils de faire des logiciels sur le C 64?

**Un anonyme**

Oui, le C 128 est entièrement compatible avec le C 64. Il accepte aussi bien ses logiciels que ses périphériques. Nous ne sommes pas dans les confidences des éditeurs français. Mais il est facile de constater que sur le Commodore 64 les Anglais et surtout les Américains produisent des jeux de

très grande qualité, nécessitant des investissements financiers considérables. Rares sont les sociétés françaises capables d'investir des sommes importantes sur un logiciel pouvant rivaliser avec une production américaine.

## AVENTURE ET C 64

J'aime beaucoup ton journal et j'aimerais savoir si des jeux d'aventure célèbres (comme Sorcellerie, Ultima III) sont ou seront disponibles en cassettes pour C 64?

Merci d'avance.

**Lionel Fayon,**  
58320 Pougues-les-Eaux

A notre connaissance, il n'est pas prévu d'adaptation de ces jeux sur Commodore 64.

## TILT INTERNATIONAL

Je vous écris pour vous demander de mettre dans « Sesame » le plus possible de programmes pour Oric 1/Atmos parce qu'ici en Italie, l'Oric n'existe pas. Alors pour avoir un peu plus de jeux, je fais les programmes que je trouve dans « Sesame ».

**Lorenzo Constannidis,**  
Riesi Sicilia Italie

Dans « Sesame », nous essayons de satisfaire au maximum les possesseurs des machines les plus courantes, dont l'Oric/Atmos. Et merci de nous lire depuis l'Italie. Cela prouve la portée internationale de Tilt.

## COULEUR PLEASE

Je souhaiterais savoir s'il est possible d'obtenir la couleur sur un moniteur vert Amstrad en utilisant le câble Péritel (avec son alimentation) d'un Atmos sans risque de provoquer des dégâts à l'Amstrad.

**Maurice Herbaux,**  
34100 Montpellier

Non, cela n'a rien à voir. Pour profiter de la couleur à partir d'un Amstrad équipé d'un moniteur monochrome, il faut acheter une interface Péritel, qui permet de raccorder l'Amstrad à n'importe quel moniteur couleur équipé d'une prise Péritel.

## BULLETIN DE SANTÉ

Est-ce vrai qu'Apple fait faillite? J'aimerais savoir, quel est l'ordinateur ayant le plus de logiciels. Merci d'avance.

**Benharrosh-Dan,**  
94000 Créteil.

Absolument pas! Apple a traversé une période difficile, et perdu de l'argent. Mais son existence n'a jamais été remise en cause. L'Apple II est certainement l'ordinateur qui possède le plus de logiciels.



# "Branché de la Micro"

Sur : Apple - Atari - Amstrad - Commodore 64 -  
Oric - MSX - Sinclair - Spectrum - Thomson.

*Vous souhaitez choisir tranquillement vos  
logiciels de jeux, de programmes éducatifs,  
d'utilitaires familiaux.*



## DIF - LOG

*vous propose :*

- **Le nouveau catalogue 86-1** détaillé et illustré
- **Des informations nouveautés** régulières
- Des centaines de **références constamment renouvelées**
- Une possibilité d'obtenir des logiciels **gratuits** grâce à une formule de vente originale.

**Incroyable mais pourtant vrai !**

Pour en savoir plus retournez le coupon ci-dessous.

----- ✂ -----  
DEMANDE DE CATALOGUE à renvoyer à DIF-LOG, 16, rue des Champs, 78570 CHANTELOUP-LES-VIGNES

NOM : .....  
ADRESSE : .....  
.....  
CODE POSTAL : .....  
VILLE : .....  
TYPE DE MICRO UTILISÉ : .....

PRÉNOM : .....  
SIGNATURE : .....

Souhaite recevoir le catalogue ainsi que le tarif et les conditions DIF-LOG. Ci joint un règlement de 20 F en France métropolitaine, 30 F hors hexagone, par chèque ou mandat-lettre à l'ordre de DIF-LOG.